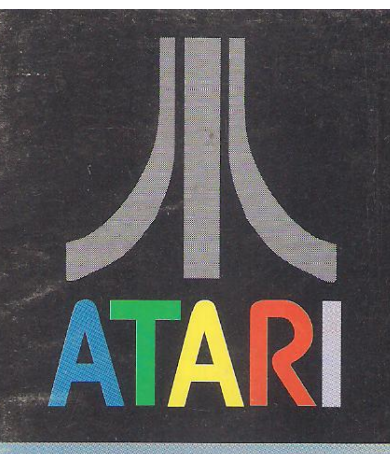
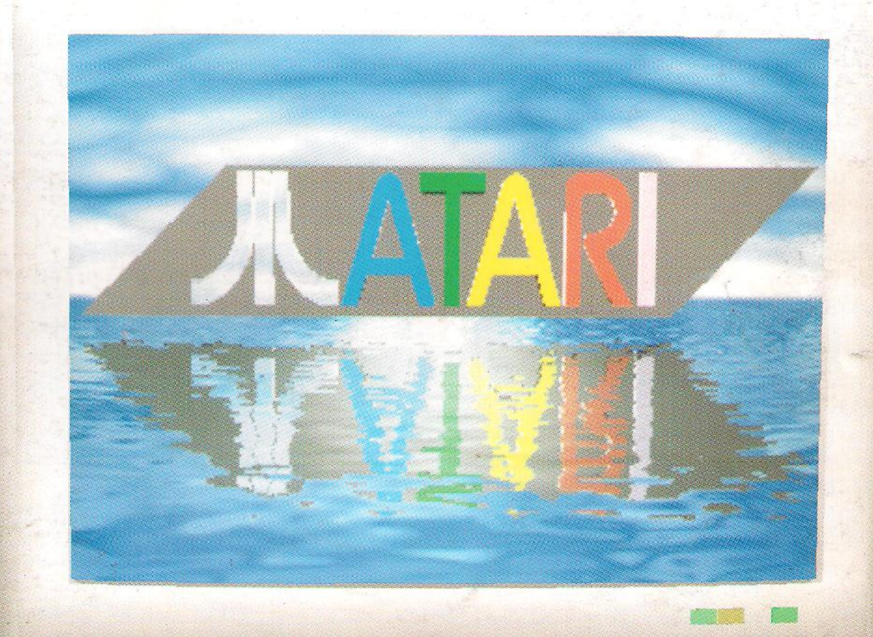


ATARI fan

N° 9 Enero 1997
P.V.P. 600 Pts

MUNDO 3D



NEON

CLOE

INSHAPE

Visualizador AVI-Quick Time con sonido!

GRATIS CON LA REVISTA!!

Noticias • Ofertas • Revisiones • Trucos • Consejos

MOBILeCTRO

DISTRIBUIDOR OFICIAL ATARI
SERVICIO TECNICO Y PERIFERICOS

Pl. del Dr. Letamendi 10 08007 BARCELONA Telf./Fax (93) 453 34 26

LISTA DE PRECIOS

LOS MEJORES PRECIOS DEL AÑO /NOV.96

MEDUSA T40
68040 64Mhz/64bit

FALCON X10

8Mb (hasta 128)/ FD1.5/ HD1G/ TOS 3.06/ SVGA True Color
SCSI (5Mb s.)/ DMA/ MIDI/ CENTR./ RS232C/ IDE/ ISA/ Teclado.
OPCIONES: 68060 64/64 (100MIPS)/ VME/ ROMPORT/ TC24bit (16mill.col.)

ATARI FALCON 030 4MB	125.000.–
ATARI FALCON 030 4Mb/HD65Mb	145.000.–
ATARI FALCON 030 4Mb/HD170Mb	155.000.–
FALCON MKI 4Mb/S/HD	145.000.–
FALCON MKX	175.000.–
FALC0N MKX 20Mhz./1GB SCSI/ESP. AUDIO VIDEO	250.000.–
HADES 040 64Mhz. 16MB.1GB/HD.	390.000.–
MONITOR MONOCR. SVGA. para ST/MEG/STE/STfm	22.500.–
MONITOR MONOCR. SVGA. para FALCON 030	20.500.–
MONITOR COLOR SVGA. para FALCON 030	38.000.–
HANDY SCAN 400DPI 256 ESC. DE GRISES ST/TT/FALCON	29.900.–
HANDY SCAN COLOR + PROG. CHAGALL LTD ST/TT/FALC	49.900.–
SCANNER GT 8500 COLOR 24bit 400/1200DPI (con driver)T/TT/FALCON	125.000.–
MOUSE DE ALTA RESOLUCION.	3.750.–
REMOVIBLE 270 Mb. EXTERNO SCSI+CARTUCHO TT/FALCON	85.000.–
REMOVIBLE 270 MB. INTERNO SCSI SOLO MECANICA	60.000.–
CARTUCHO REMOVIBLE 44Mb.	11.500.–
CARTUCHO REMOVIBLE 88Mb.	12.500.–
CARTUCHO REMOVIBLE 105Mb.	9.500.–
CARTUCHO REMOVIBLE 270Mb.	11.900.–
DISCO DURO SCSI MICROPOLIS ESP. AUDIO 500Mb EXTERNO	60.000.–
DISCO DURO SCSI MICROPOLIS ESP. INTERNO 500MB MEC.	45.000.–
DISCO DURO SCSI II 1GB EXTERNO FALCON	85.000.–
DISCO DURO SCSI II 1GB INTERNO (MECACNICA)	60.000.–
DISCO DURO SCSI II 1.5GB. EXTERNO FALCON	100.000.–
DISCO DURO SCSI II 1.5GB. INTERNO. MECANICA	75.000.–
LECTOR OPTICO EXTERNO 230MB. CON CABLES ST/TT/FALCON	110.000.–
LECTOR OPTICO INTERNO 230 MB. MECANICA ST/TT/FALCON	85.000.–
DISCO OPTICO 130 MB.	3.900.–
DISCO OPTICO 230 MB.	5.100.–
CD ROM INTERNO (MECANICA) FALCON	40.000.–
CD ROM EXTERNO FALCON	65.000.–
CD–R YAMAHA EXTERNO FALCON TODOS LOS CABLES	170.000.–
CD__R YAMAHA INTERNO FALCON MECANICA	145.000.–
CONTROLADORA EXTERNA SCSI ST	19.500.–
CONEXION EUROCONECTOR ST	2.500.–
ADAPTADOR ST 13 PUNTAS A MON. VGA MON.	2.500.–
ADAPTADOR MON. VGA COLOR FALCON	2.500.–
ADAPTADOR MON. SC 1435 COLOR FALCON	2.500.–
ALARGO JOYSTICK	1.000.–
CONEXION MIDI	990.–
CONECTOR VIDEO ST	450.–
CONECTOR DISQUETERA EXTERNA ST/TT	550.–
MEMORIAS STE/MEGA/2MB. DE RAM	9.900.–
MEMORIAS STE/MEGA/4MB. DE RAM	19.800.–
AMPLIACION DE 520 STE. 1040	5.000.–
KIT AMPLIACION DE 520 STfm.A 1040/SOLDAR	5.000.–
PLACA AMPLIADORA DE 16 MB. SIN MEMORIAS FALCONN	8.500.–
PLACA AMPLIACION 16 MB/SIN MEMO. 72 CONT. FALCON	15.000.–
AMPLIACION A 16 MB. PARA FALCON INST.	60.000.–
DISCO DURO IDE INTERNO MECANICA 420 MB.	39.500.–
KIT DISCO DURO INT. 2.50 IDE	7.500.–
FUENTE ALIMENTCION FALCON	15.000.–
TECLADO FALCON	8.000.–
DISQUETERA 3.5 1.44MB. FALC. INTER.	7.500.–
PLACA BASE MKI	95.000.–
CIRCUITO IMPR. TOS 2.6	10.000.–
ACELERADOR 16/32/36 Mhz.	25.000.–
COPROCESADOR MATEMATICO 33Mhz.FALCON	12.900.–
TONER LASER ATARI 605 SLM.	6.500.–

PROGRAMAS MUSICA:

CUBASE STfm.STE/TT/FALC. SCORE	60.000.–
CUBASE AUDIO 16 PISTAS DE AUDIO FALCON	90.000.–
NOTATOR AUDIO FALCON SECUENCIADOR	75.000.–
MODULO DE AUDIO PARA LOGIC FLACON	30.000.–
CD–RECORDER SOFTWARE PRO FALCON	50.000.–
CD–RECORDER SOFTWARE AUDIO FALCON	25.000.–
DIGITAPE PARA FALCON	25.000.–
CLARITY	22.200.–
STERO MASTER AUDIO STEREO 8 BITSST	9.900.–
REPLAY 16 AUDIO 16 BITS +SOPORTE MIDI ST	28.000.–
FA–8 8 SALIDAS ANALOGICAS	69.800.–
INTERFACE SPDIF	39.800.–
MO–4 4 SALIDAS MIDI/16 CAN. POR SALIDA	24.800.–

DISEÑO/GRAFICOS/VIDEO:

SINTEX 1.0 OCR	5.000.–
SINTEX OCR COMPLETO	10.000.–
STUDIO PHOTO	7.500.–
STUDIO CONVERT	5.000.–
COLOR MASTER SPLITER RGB	5.000.–
SCOOTER PCB DISEÑ. CIRC. IMPR.	29.900.–
PAPYRUS	26.500.–
SPECTRUM 512 ST	2.000.–
FLAIR PAINT ST	2.000.–
HIPER DRAW ST	2.000.–
GRAFICOS EMPRESA	2.000.–
CAD 3D VERSION 1.0	1.000.–
CAMPUS CAD	5.000.–
NEODESK VERSION 2.0	1.000.–
APEXMEDIA DIBUJO/PROCESO/ANIMACION/MORPHING/FALC.	19.000.–
CHAGALL LTD RTOQU/PROCES/DIGITAL DE IMAGEN FALC.	15.000.–
CHAGALL 2.0 FALCON OFERTA ESPECIAL	30.900.–
AVANT VECTOR 2.0 FALCON	15.000.–
DA'S VECTOR DIBUJO VECTORIAL+ANIMACION	30.000.–
CALAMUS SL +5 MOD. BRIDGE/MASK/TOOLS/MOUNT/BRUSH	99.900.–
TRUE IMAGE PROCESO DIGITAL DE IMAGEN/VIA DSP	9.900.–
TRUE PAINT DIBUJO TRUE COLOR	7.500.–
VIDI ST 12 DIG. VIDEO /TRUE COLOR,ST/FALCON	29.900.–
VIDI MASTER VIDEO+AUDIO DIGITAL,ST/FALCON	18.000.–
VIDI MASTER TRUE COLOR FALCON	25.000.–
MASTER CAD	6.500.–

OCASION:

GRABADOR DE EPROMS	10.000.–
ORDENADOR ATARI 1040 STfm.	25.000.–
ORDENADOR ATARI 1040 STE.	30.000.–
ORDENADOR ATARI FALCON/SHD.	100.000.–
ORDENADOR MKI SHD.	110.000.–
MONITOR MONOCROMO	15.000.–
NOTATOR LOGIC FALCON	60.000.–

JUEGOS:

EL DIA MAS LARGO (FALCON)	3.500.–
STALINGRADO (FALCON)	3.500.–
JUEGOS PARA ST	800.–

PAQUETE DE DOMINIO PUBLICO	2.500.–

TODOS LOS PRECIOS SON I.V.A. INCLUIDO.

Desk Fichero Ver Opciones

Desktop Info...

Accesorios

Atari Fan

3: \ATARI.FAN\ EDITORIAL.DOC

EDITA:
ATARI fan
CLUB DE USUARIOS
C/Carmen 106 – A 08001 Barcelona

Número 9

Enero 1997

Esto es lo que hay!

Sí, nuevamente está aquí vuestra revista favorita... bueno al menos eso se desprende del conocido dicho de "todo lo bueno se hace esperar". Nuevamente está aquí, decia, y nuevamente hemos de pediros disculpas por los retrasos. Para qué vamos a ahondar más en el consabido tema de las dificultades económicas, materiales y humanas. Para qué vamos a alargarnos en explicaciones sobre las dificultades personales de los componentes de la redacción, quienes a fin de cuentas realizan un trabajo voluntario. Para qué vamos a entrar en detalles (por otro lado delicados) sobre las circunstancias por las que se ha producido no sólo el retraso de la revista, sino toda una reacomodación de los instrumentos con los que cuenta el Club, particularmente la razón social, que deja de ser la C/ Carmen 106-A de Barcelona y la BBS, que nos hemos visto obligados a trasladarla de lugar y número telefónico.

No creemos que a a estas alturas sea necesario andar dando explicaciones ni tampoco andar "arengando" a los usuarios de Atari sobre la necesidad de que aumente el apoyo a las arriesgadas y aventureras iniciativas que se llevan adelante en nuestro país con gran esfuerzo. Ya no estamos más en ese punto. La situación ya ha cambiado definitivamente, nuestro entorno parece que ya está asentado en una situación que se preve estable (un colectivo marginal pero bien informado y conectado) y no tiene ya sentido cualquier otra expresión diferente al "esto es lo que hay!"

Aquí está el Club, aquí está la revista, aquí está la BBS, aquí está el teléfono de atención al socio... para quien quiera usarlo. Nuestro mundillo está vivito y coleando, repleto de novedades, de nuevos y fabulosos programas, de nuevas y poderosas máquinas, de mayores posibilidades de conexión con el resto del mundo informático... y lo demás son monsergas!

Así que ya lo sabeis. En la columna de los créditos teneis el nuevo teléfono de atención al socio (además del de Metalsoft, que no cambia), la nueva dirección a la que dirigir vuestras cartas, el nuevo teléfono y horario de la BBS, etc. Estamos a vuestra disposición, para construir entre todos un colectivo cohesionado y que funcione en base a criterios de solidaridad y ayuda mútua.

Y finalmente, antes de despedirme en esta editorial, un aviso (que no una amenaza) a los usuarios de Madrid: a partir del próximo año me traslado a vivir a vuestra ciudad, así que espero poder conocer personalmente a muchos de vosotros!

Alberto Sánchez

Director revista:
Alberto Sánchez

Redacción:
J. Carlos Antunez
Juan Miguel Rangel
Luis M. Asensio
Josep Rodríguez
Jose Manuel Gines

Colaboradores:
Alex Riba
Xavier Farell
Ramon Esparducer

Fotografia:
Guillermo López

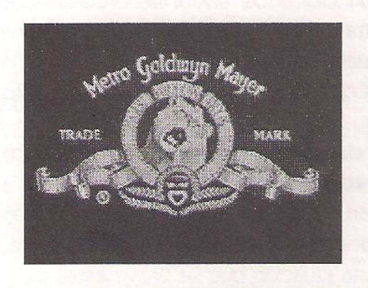
Redacción, administración y publicidad:
Pl. Letamendi, 10 08007 Barcelona. Tel. 907 203881
Atari Fan Club BBS:
(93) 453 34 26
(Laborables de 22.00 a 10.00 y Festivos las 24 h)

Distribuye:
Comercial Atheneum

Los artículos firmados expresan las opiniones de sus autores, con los cuales no necesariamente coincidimos.

Esta revista se confecciona íntegramente con equipos de autoedición Atari.

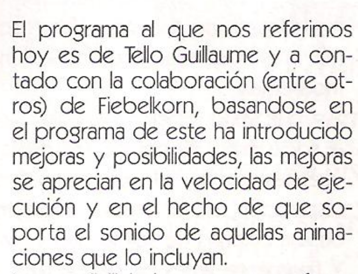
El disco de la revista.



Hola, buenas. Ya que disponemos de poco espacio para comentar el disco que acompaña (en forma de cupón) a la revista pasaremos a comentarlo sin dilatarnos con saludos, explicaciones y demas.

Seguramente muchos de vosotros leisteis las paginas centrales del número anterior, en ellas se comentaban unos visualizadores de formatos de video que existen para las maquinas Atari y compatibles. Pues bien, en esta ocasión, os facilitamos un visualizador, pero no es ninguno de los que comentamos la última vez, ahora se trata de (por fín) una versión llegada desde Francia que incluye la posibilidad de ver animaciones con sonido.

Como recordareis, hasta ahora no teniamos la posibilidad de escuchar el sonido de ninguna de las animaciones que lo incorporara, con este programa ya accedemos a esa posibilidad, y lo que es más, con una velocidad bastante aceptable, si alguno ha probado los visualizadores de formatos ".AVI" y ".MOV" de Dieter Fiebelkorn vera claramente a que me refiero.



El programa al que nos referimos hoy es de Tello Guillaume y a contado con la colaboración (entre otros) de Fiebelkorn, basandose en el programa de este ha introducido mejoras y posibilidades, las mejoras se aprecian en la velocidad de ejecución y en el hecho de que soporta el sonido de aquellas animaciones que lo incluyan.

Las posibilidades que nos ofrece son, la de crear "Slideshow" una forma de mostrar nuestros dibujos o fotos en forma de animación incluyendo una banda sonora, y en alternativa podemos crear animaciones en formato ".MOV" con o sin sonido.

¿Como funciona el programa?
Es muy sencillo, podemos arrastrar y soltar encima del programa la animación que nos interese, de esta forma se ejecutara la animación y una vez termine volvera al Desktop, tambien podemos arrancar el programa con un doble clic, de esta forma y a traves del selector de ficheros podremos ir pasando un video tras otro hasta que le digamos "Cancel" en el mismo selector.

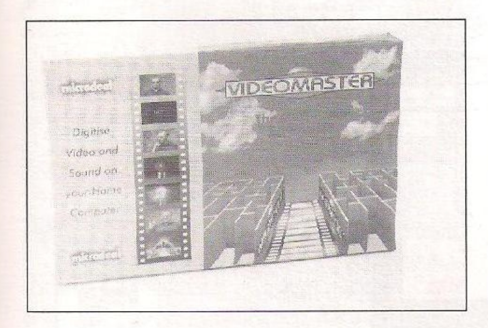


Tras seleccionar una animación aparece un cuadro de dialogo muy sencillo de usar, en las dos partes superiores nos informa del tipo de animación y sonido, al mismo tiempo nos dice si ese formato lo soporta o no, dependera tambien de nuestra maquina.

Y con el botón "Go!" ponemos en marcha la animación, si pulsamos la tecla "Shift" y sin soltarla hacemos "Go!" pasamos al modo "Loop" en el cual cuando termina la animación vuelve a empezar, por último si la tecla que mantenemos pulsada es la "Alternate" entramos en el modo "Step by step", aqui pasaremos la animación paso a paso y podremos grabar con la tecla "S" la pantalla que queramos.

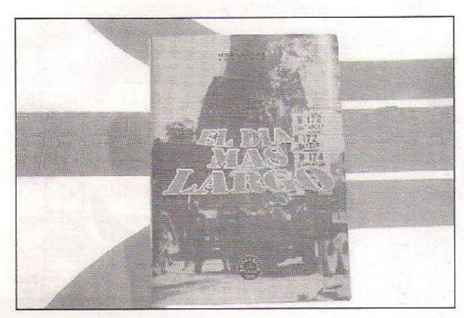
Para información más detallada de como funciona, leeros los documentos que acompañan a los programas.

OFERTAS PARA SOCIOS



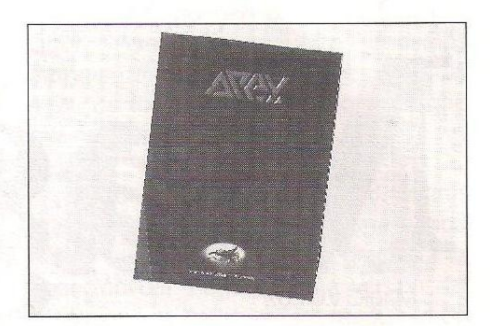
VideoMaster (Falcon)

19.900.–pts



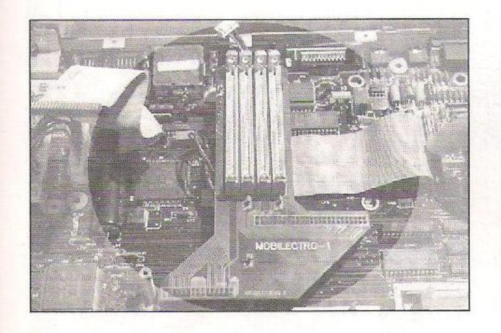
Juego estrategia (Falcon)

2.500.–pts



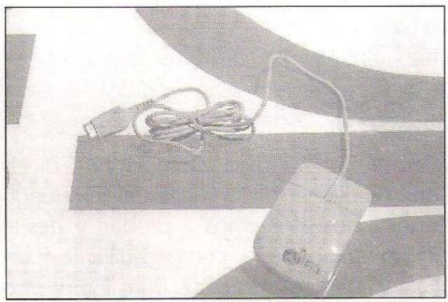
Apex Media (Falcon)

19.900.–pts



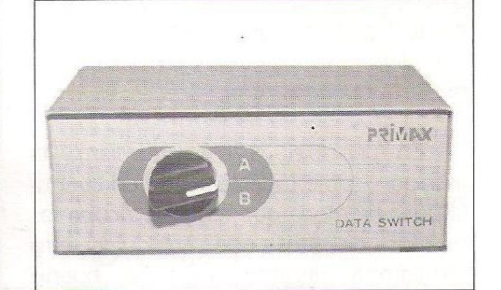
Placa amp. memoria Falcon

8.000.–pts



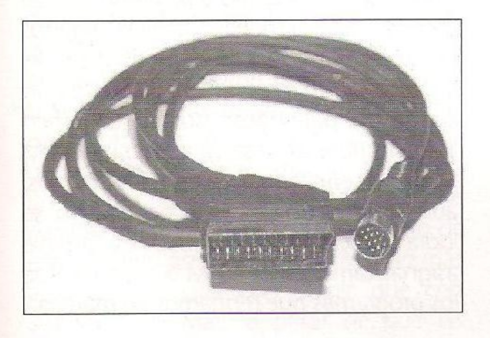
Raton 300 dpi ST/TT/Falcon

3.000.–pts



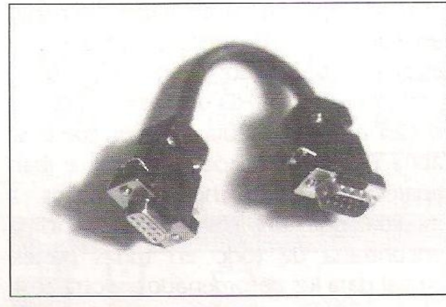
Conmutador impresora

2.500.–pts



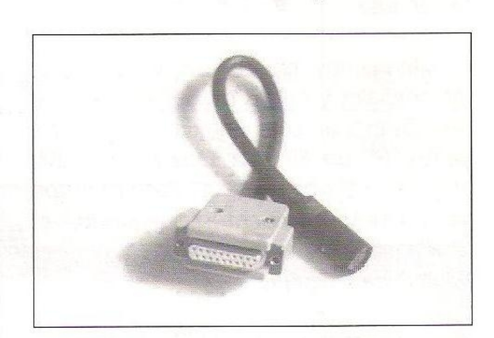
Euroconector ST

2.000.–pts



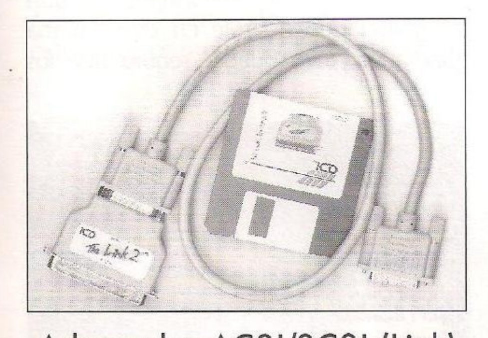
Alargo ratón/joystick

1.000.–pts



Adaptador RGB–Falcon

2.000.–pts



Adaptador ACSI/SCSI (Link)

16.000.–pts



Utilidades H.D./CD–Rom

8.000.– / 6.500.–pts

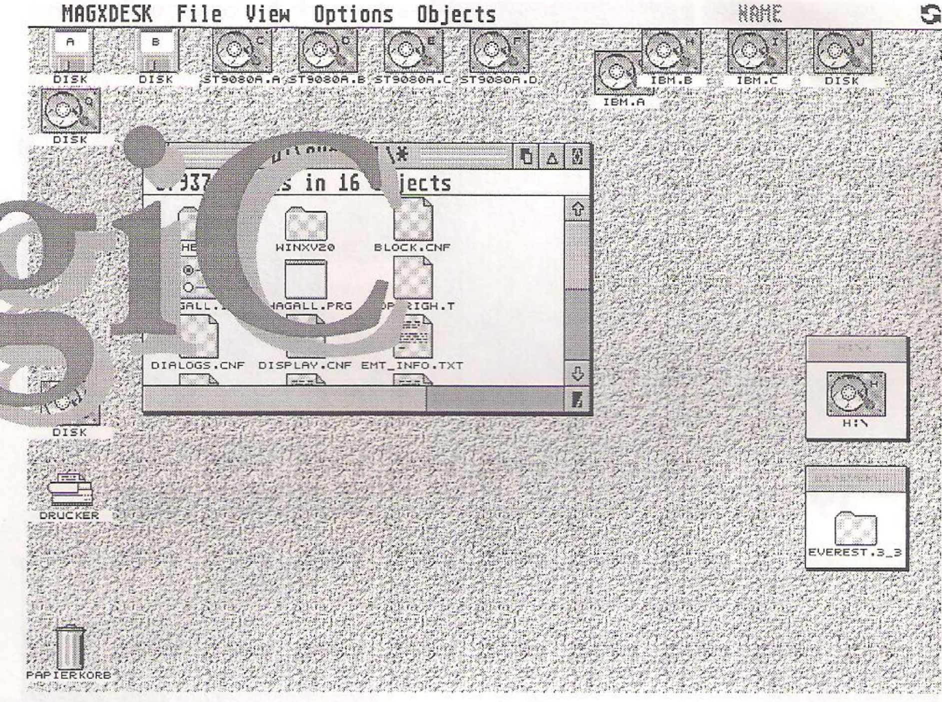


Revistas atrasadas

300.–pts



MagiC



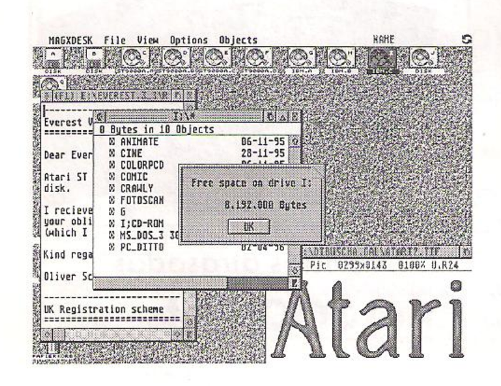
MagiC v.04.02

Esta vez, lo que comentamos en estas paginas, aunque no lo parezca al principio, no es un programa, ni una aplicación, ni una utilidad, accesorio, parche... o lo que sea. Se trata ni más ni menos que de un sistema operativo completo, si si, un S.O. alternativo para nuestros queridos Atari.

En principio, la cosa no llama la atención, sobre todo teniendo en cuenta la poca memoria que requiere, ocupa los mismos diskettes que cualquier otro programilla decente, pero lo bueno empieza cuando llevas un ratito paseando por dentro de ese nuevo paisaje que ha aparecido, reemplazando al viejo desktop (escritorio) de tu ordenador.

Tengamos en cuenta varias cosas primordiales y no las olvidemos mientras leemos este articulo. Primero, y como dije antes, ES un Sistema Operativo nuevo (no tan nuevo, pues va por la versión cuatropuntonosecuantos); segundo, es compatible Atari; y tercero, es Multitarea... siempre.

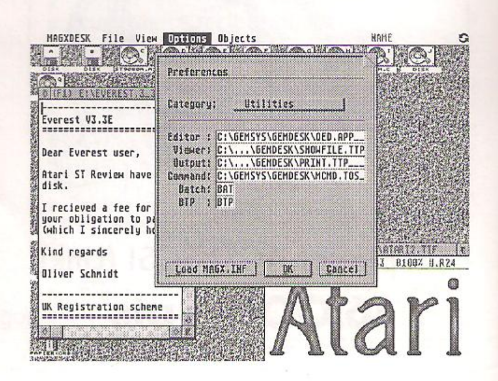
Empecemos por el final, ¿Multitarea?, si. De entrada, es multitarea, esto quiere decir que podemos tener cargados a la vez tantos programas como nos permita la cantidad de RAM que uno tenga, pero ademas funciona, y como, hemos probado a hacerle una de esas cosas que siempre nos intriga cuando nos dicen que tal cacharro es multitarea pero luego nunca nos atrevemos a probar, y desde luego la cosa era complicadilla; en un Falcon 030 con un disco duro IDE y otro SCSI, le mandamos "buscar" simultaneamente en ambos discos duros, todos los ficheros terminados en ".TXT", y tal programa, y tal otro, y los que empiezen por "S*.*", y aquello y lo de más alla, qué buscó en aquel momento en realidad es lo de menos, el caso es que estaba "buscando" en las ocho particiones de los HD del Falcon, a la vez, o casi a la vez, habia que ver como se abria una ventana por partición e iban apareciendo los ficheros buscados a medida que los encontraba,y encima encontraba de todo en todas partes, genial para los desordenados, y otra cosa graciosa, aunque la ventana de busqueda no era una ventana de directorios es posible lanzar un ejecutable que hubiera sido buscado de esta forma.

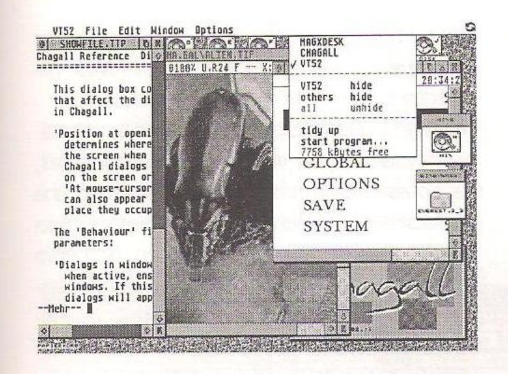


Tambien hemos comprobado que el MagiC es más rapido que el TOS de Atari, en lo que se refiere a lo más llamativo, (usease la pantalla), el scroll de textos, los redibujados de pantallas, iconos, gráficos, ventanas, etc. y tras un test de sistema, nos consta que el MagiC saca más tajada del Atari que su propio Sistema Operativo (el TOS), y si encima lo combinamos con las últimas versiones del NVDI, la velocidad que se alcanza es bastante significativa, vease el grafico número uno, en el que se ve la rendibilidad de un Falcon a secas y el mismo con MagiC. Por cierto, como veis en alguna pantalla de este articulo, se puede combinar el MagiC con fuentes del NVDI para cambiar el tipo y tamaño de letra del sistema.

Como desventaja propia de los ordenadores con multitarea, nos encontramos que cuantos más programas a la vez esten haciendo algo, más tardan en hacerlo y al mismo tiempo menos RAM disponible tienen algunos de ellos; y otros, como es el caso del Calamus SL (el programa de autoedición que se usa para hacer esta revista) tienen la costumbre de reservarse toda la RAM libre que encuentran para ellos mismos, aunque con un poco de pericia y si se logra descifrar el manual, es posible asignar tamaños de RAM a cada uno de los programas que tengamos en marcha.

Segundo, ¿Compatible Atari!?, si. Es compatible Atari, y muy rarito ha de ser el programa para que no funcione. De momento no he encontrado ningun programa que no rule en este Sistema Operativo, pero bueno, seguro que los





hay. Compatible, quiere decir que cualquier programa escrito para el TOS de Atari funcionara en el MagiC, y esto que aparentemente es tan sencillo requiere de un perfecto conocimiento de los sistemas Atari, del TOS de Atari, de los Motorola, etc. etc. Y tanto se lo han trabajado qué, como hemos dicho más arriba,es más rápido que el mismo S.O. de Atari. Mantiene una estética similar al del escritorio original, pero con algunos pequeños cambios que antes requerian de programas ACCesorios, y lo que más llama la atención es, desde luego, el hecho de que el fondo de la pantalla puede (como veis) "llenarse" con fondos en formato ".IMG" tanto los que vienen con el programa como los que podais crear vosotros mismos.

Para los que todavia no se hallan dado cuenta al ver las pantallas que acompañan al articulo, el MagiC proporciona un entorno de trabajo muy similar al System 7 que podemos encontrar en los Mac's de última generación, y desde aquí y de buena tinta (pues durante los últimos meses he pasado muchas horas delante de uno de ellos), puedo asegurar que es mucho más agradable trabajar con Magic que con System 7 de Mac, a pesar de que las semejanzas son muchas. Por ejemplo, al abrir la ventana de cualquier partición, en ambos podemos seleccionar cualquier carpeta o fichero con solo escribir su nombre o parte del mismo o sus extensión, pero en el MagiC, en la barra de información de la ventana ves la "mascara" que estas creando, en cambio en el Mac no la ves, es más, si no escribes rapido interpreta que cada letra que pones es una inicial por separado.

Ambos sistemas disponen de lanzadera, lo cual ayuda a tener localizados los programas que más usamos, pues se crea una copia virtual del programa en una ventana especial, siendo "lanzado" cuando lo necesitamos sin necesidad de ir a buscarlo alla donde este.

Como veis estamos llegando al final, ¿Nuevo?, si y no, es nuevo en el aspecto de que llegando ya a su versión número cuatro, nos encontramos con un sistema operativo muy completo, funcional y agradable, compatible Atari. La novedad posiblemente resida en que es para Atari, unas maquinas que muchas personas dan por muertas o desaparecidas en combate, sin embargo, eso solo pasa aquí, pues más alla de los pirineos nos encontramos a mucha gente que pone sus negocios en manos de estas maquinitas. Como punto en contra de este S.O. nos encontramos con el idioma, ya que los menus estan en ingles y los iconos en alemán, pero como ventaja encontramos la gran cantidad de iconos que tenemos a nuestra disposición, hay tantos iconos, que como uno se decida a asignar el icono ideal para cada uno de los ficheros que tengamos le pueden dar las uvas en la labor. Pero por supuesto podemos automatizar tareas al igual que en el TOS 4.0x, de forma que un icono se asigne por nombre o extensión.

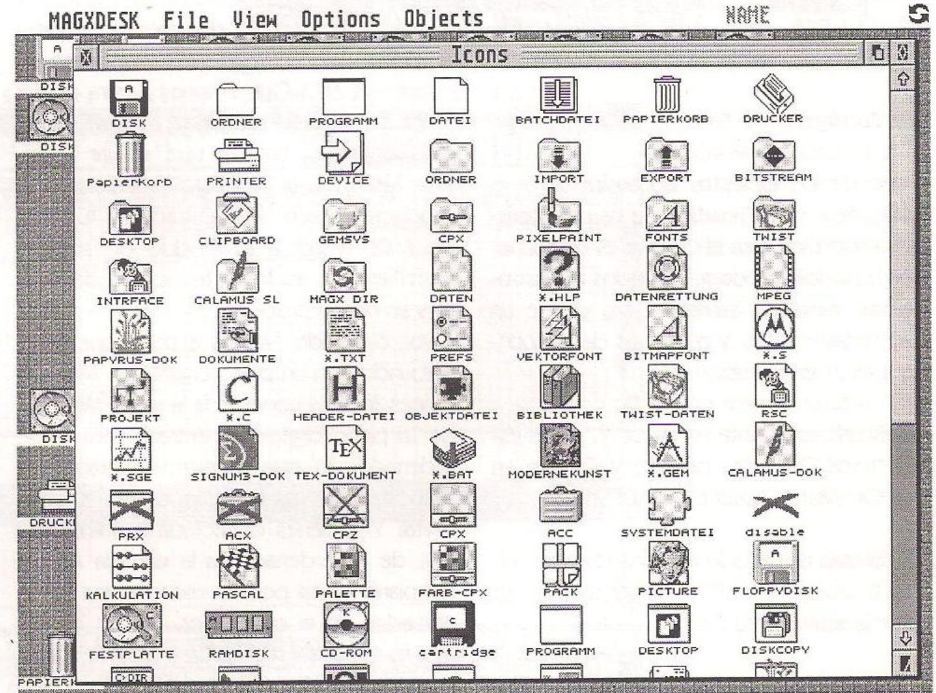
Por último y como curiosidad, deciros que la empresa Apple espera una subida de ventas de sus máquinas gracias a la aparición del Magic Mac, la versión del Magic que se hara para las maquinas de la empresa manzanera, lo cual convertira a los Mac's en compatibles Atari, ¿quien lo diria, no?. Me gustaria ver un Mac de los rapidos corriendo con el MagiC y ejecutando programas de Atari, pero de los que necesitan velocidad como el Chagall.

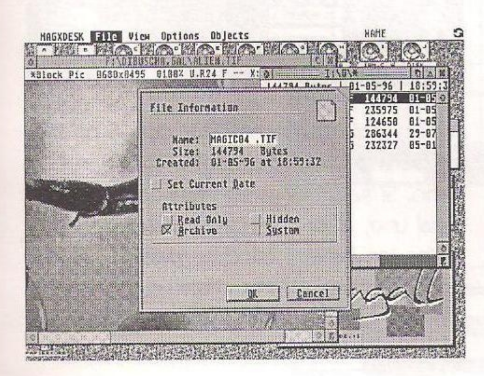
Hay mucho, mucho que decir pero tenemos poco espacio, solo se puede decir, si encuentras una demo, pruebala, vale la pena.

Juan Miguel

Grafico 1

Falcon 030 a 640x480 de resolución	2 colores	256 colores
TOS 4.02	93 %	52 %
MagiC	198 %	92 %
Magic y NVDI	349 %	109 %





Desk Fichero Ver Opciones
Desktop Info...
Accesorios
Música Midi

OBJETIVO CUBASE

En este artículo explicaremos como configurar el MIDI del Cubase para asi obtener el máximo rendimiento de nuestro sistema musical. Como ya sabemos, en toda la gama de ordenadores Atari, disponemos de interfaz MIDI, pero tenemos la posibilidad de poder ampliar las conexiones de este interfaz para una mayor conectabilidad de nuestros instrumentos de música, samplers, etc...

1- Configurando Thru.

Uno de los aspectos a considerar es la configuracion de Thru. Una de las caracteristicas importantes en el Cubase es que tenemos la posibilidad de tocar todos los instrumentos, modulos, samplers, etc desde un solo teclado. Estos son algunos de los puntos a tener en cuenta:

a) Si utilizas un sinte para grabar, ajusta este a "Local Off" si es posible, y Cubase en Thru On (Menu Options en MIDI Setup)

b) Si usas un teclado MIDI master (sin sonidos) o una guitarra MIDI o similar tambien se deberia activar Thru On.

c) Si utilizas un sinte y no lo puedes ajustar a "Local Off", las opciones son mas complicadas debido a la naturaleza del MIDI y veremos como solucionar el problema mas adelante.

Una vez activado Thru On toca el sinte o teclado. Comprueba que el indicador de entrada de datos MIDI (situado en la parte inferior derecha de la pantalla principal del Cubase) recibe los datos de entrada y como el indicador de salida de datos tambien se activa. Ahora vamos a ver de una forma mas exhaustiva esta opcion.

2- El porque del MIDI Thru

Vamos a decir que usas un teclado MIDI master para grabar. Este no tiene por que tener capacidades sonoras y lo conectaras en la entrada MIDI In de tu ordenador. Tambien, por ejemplo, conectaras un modulo de sonidos al MIDI Out. Entonces, para poder sentir lo que estas tocando mientras escuchas o grabas, tendras que activar la opcion MIDI Thru active. Esto inmediatamente producira un eco de la entrada de tu teclado MIDI master a tu modulo de sonidos permitiendote asi tocar tu modulo de sonidos sin ningun problema.

Por otro lado, vamos a decir que estas grabando con un piano digital con MIDI. Entonces tendras conectada la salida MIDI Out de tu piano digital a la entrada MIDI In del ordenador, lo que te permitira grabar los datos que tu vayas entrando con el piano digital. Y si tienes conectada la salida MIDI Out de tu ordenador a la entrada MIDI In del piano digital podras escuchar los datos grabados en el ordenador. Ten en cuenta que tu puedes escuchar las notas del piano sin necesidad de conectarlo al puerto MIDI de tu ordenador. Por esta razon no hace falta que tengas activada la opcion MIDI Thru active.

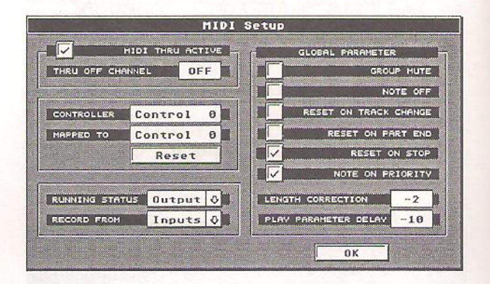
Imagina que decides lo contrario y la activas, entonces, te veras que cuando tocas, las notas suenan mas fuertes o te hace una especie de efecto flanger. Esto es debido a que cuando tocas la nota en tu piano tambien se produce un eco en el MIDI teniendo asi una duplicidad de notas casi instantaneo. Para solucionar este "problema" teniendo activada la opcion MIDI Thru active es con la opcion de tu teclado "Local off". Esto lo que hace es, principalmente, que el teclado ya no suene por si solo y necesite del Thru para que pueda sonar (un ejemplo casero seria conectar la salida MIDI de tu teclado a la entrada MIDI del mismo y verias como suena de la misma forma que si tuvieras la opcion "Local" activada). En terminos tecnicos "Local off" corta la comunicacion interna entre el teclado y la parte timbrica del mismo u otro instrumento sin afectar a la comunicacion MIDI.

3- El cuadro de dialogo MIDI Setup

Esta caja de dialogo se utiliza para configurar principalmente el MIDI a mas de otros parametros globales. Una de estas opciones es la de MIDI Thru active que la hemos visto anteriormente. Lo que vamos a ver a continuacion son las demas opciones que nos ofrece este cuadro de dialogo.

- Thru off channel

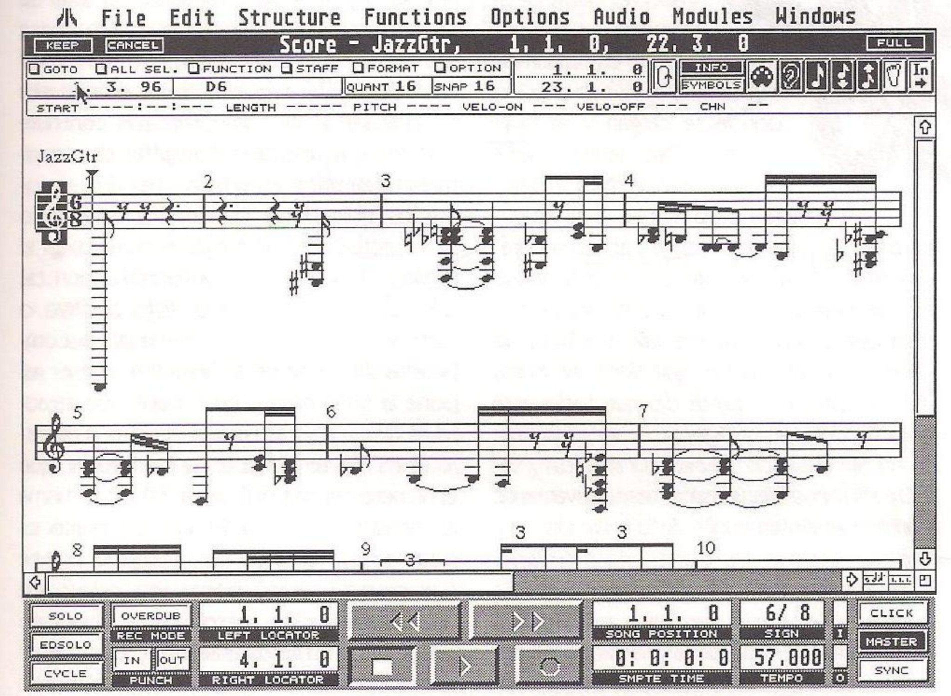
Seguiremos con el ejemplo del piano digital. Imagina que tu piano no tiene "Local off" y dispones de unos modulos de sonidos conectados. Si tienes el piano en el primer canal y luego deseas tocar los modulos en los otros canales, deberas activar MIDI Thru



active, pero te encontrarias con el problema de la duplicidad de notas en el canal del piano. Si seleccionas en Thru off channel el canal uno, el ordenador generara eco para todos los canales excepto para el primero con lo cual ya podras utilizar el piano y los modulos con toda normalidad.

- Controller Map

Para cambiar las caracteristicas de un sonido se utilizan los controladores. Un controlador puede modificar la modulacion, el volumen, el brillo del sonido, etc. Esta funcion principalmente nos permite "remapear" los numeros de los controladores, o sea, cambiar un numero de controlador por otro. Unicamente tienes que indicar el controlador que sera cambiado y luego el nuevo controlador. Si luego nos arrepentimos de las asignaciones podemos pulsar el boton "Reset" para volver al estado inicial.



- Running Status

Este es un metodo especial de compresion de datos en el estandar MIDI. Tened en cuenta que pueden haber unidades antiguas que no lo soporten, pero el 99% de los aparatos MIDI actuales funciona perfectamente con esta función. (21-13)

- Record From-Inputs

Cubase permite recibir datos de su entrada MIDI desde cualquier dispositivo conectado. Pero, tambien, Cubase permite la entrada de datos directamente del MROS (el sistema operativo en el que funciona Cubase). Esto quiere decir que otro programa que utilize MROS podra generar datos para Cubase.

** Global Settings*

- Mute Parts In Group

Esta opción nos permite silenciar las partes que corresponden a una pista de grupo.

- Note Off

Cuando esta opcion esta activada, los mensajes de parada de nota se envian en su forma estandar, sino, Cubase enviara en vez de un Note Off un Note On con velocidad cero. Esto en complemento con Running Status se hace servir para reducir la cantidad de datos que pasan por el MIDI.

- Reset on Track Change

Cuando tengamos activada esta opción, cada vez que cambiemos de pista, Cubase reseteara los controladores mas usuales (Pitch Bend, Modulation, Channel Pressure).

- Reset on Part End

Esta opción es la misma que la anterior pero aplicada a las partes.

- Reset on Stop

Esta opción resetea todos los controladores y realiza todos los Note Off.

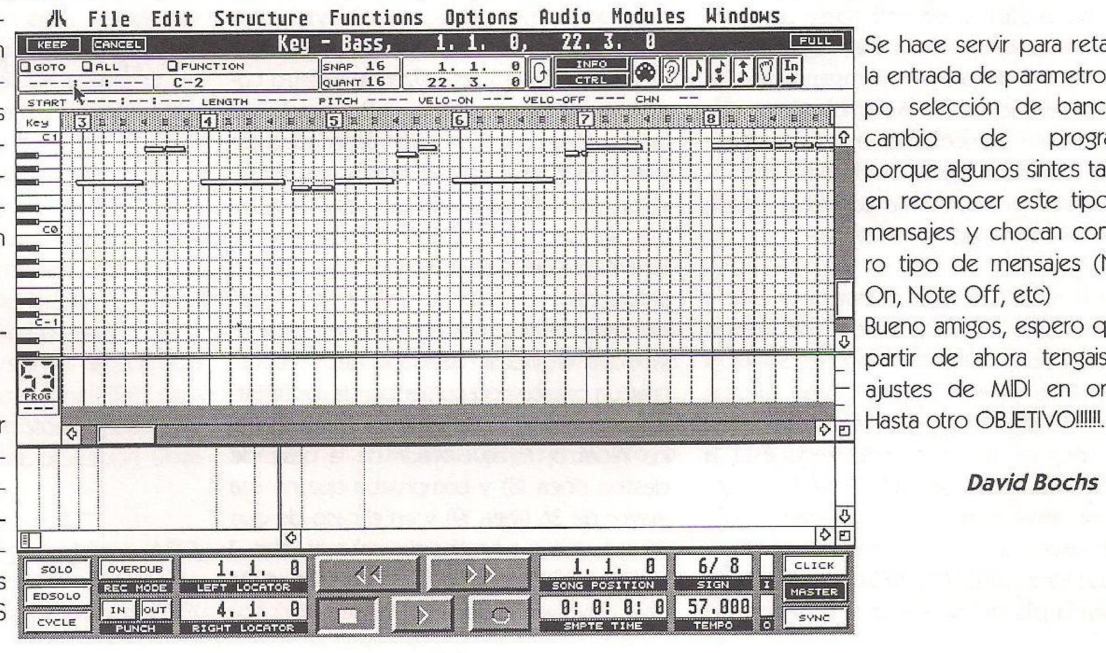
- Note On Priority

La activaremos cuando queramos que los mensajes de Note On (que la nota suene) prevalezcan sobre otros mensajes. Se hace servir por si otros mensajes no dejaran que la nota suene.

- Length Correction

Este parámetro se hace servir en caso de que se pierdan notas en el sinte debido a que se envian muy rapidamente notas seguidas de otras. Lo que hace es asegurar de que haya siempre un cortísimo intervalo de tiempo entre los mensajes Note Off - Note On.

- Play Parameter Delay



Se hace servir para retardar la entrada de parametros (tipo selección de banco y cambio de programa) porque algunos sintes tardan en reconocer este tipo de mensajes y chocan con otro tipo de mensajes (Note On, Note Off, etc)

Bueno amigos, espero que a partir de ahora tengais los ajustes de MIDI en orden. Hasta otro OBJETIVO!!!!!!.

David Bochs

Ensamblador del 68.000

Una vez visto en los números anteriores todas las instrucciones del 68K, vamos a continuar este curso viendo la conversión de un número a distintas bases, siguiendo una larga tradición.

¡Tranquilos!, no os asusteis, no voy a daros la *lata* sobre de cómo funciona dicha conversión (aunque para los que querais saber cómo va mirar la figura 2), sino que os voy a comentar una rutina que hará dicho trabajo, y que además guardará el resultado en una cadena de caracteres para que se pueda sacar fácilmente por pantalla (o por impresora, a gusto del usuario). Dicha rutina convierte números de 16 bits cuyo rango es de -32.768 a 32.767.

Empezaré por comentar las líneas 1 y 2 del listado, en las que defino dos constantes, RADIX y NUMBER, que son respectivamente la base a convertir (base de destino) y el número, y para ello hago uso de una directiva del programa emsamblador (ya sea el Devpac, Turbo Assembler, etc, que en adelante denominaré *assembler* para evitar confusiones), la instrucción equ, y que define el valor de la constante desde el punto donde está en adelante.

En la línea 4 le digo al assembler que a partir de ahora viene la sección del código del programa, con las instrucciones SECTION TEXT. Esto es aconsejable hacerlo porque normalmente los programas suelen tener tres tipos de secciones incluyendo ésta, la sección de datos (SECTION DATA) en donde se almacenan datos inicializados con algún valor concreto y la sección de datos sin inicializar (SECTION BSS) en donde se ponen la pila del programa y se reserva el espacio de memoria que va a necesitar el programa, al margen de las posibles peticiones de memoria al S.O. si la situación lo requiere. De esta forma no hace falta que cada una de las secciones estén contiguas, sino que pueden estar en cualquier parte de la memoria, lo cual es muy útil en entornos multitarea y/o multiusuario, en donde se cargan y se borran programas de la memoria con la consiguiente fragmentación de la misma. Tema aparte es que el procesador tenga cachés separadas para código y para datos, y si no se han definido las diferentes secciones es posible que dicho programa falle a la hora de escribir un dato, dado que si no se indica nada el assembler parte de que todo está en la sección del código.

De las líneas 5 la 8 realiza respectivamente la introducción en la pila de la base de destino, la dirección del buffer de caracteres donde se guardará el resultado, el número a convertir, llama a la subrutina que hará la conversión y elimina de la pila los datos introducidos. Esto último es importante hacerlo para evitar que crezca la pila y pueda *invadir* áreas de memoria en donde halla datos importantes o un programa. En las líneas 10 y 11 lo que hace es meter el código de operación de la llamada Pterm0 del GEMDOS y la llamada a la misma, indicando al S.O. que el programa a terminado.

En la línea 13 empieza la subrutina de conversión, a la que denomino *itoa* (*i*nteger *to* *a*scii) y lo primero que hace es guardar el registro A6 en la pila, reserva 0 bytes en la misma y le asigna el valor del SP al A6. Esto es útil cuando quieres utilizar un registro como *Frame Pointer* (puntero de trama) y es muy útil para acceder con facilidad a los parámetros pasados por la pila, en donde el primero de ellos siempre esta 8 bytes más allá de donde apunta el Frame Pointer. Para mayor claridad ver la figura 1, en el cual se puede ver como queda la pila después de crear el Frame Pointer y en donde el símbolo "@" indica "dirección de". A continuación preservo el contenido de los registros que se van a utilizar también en la pila y los inicializo, toma el valor de la base de destino (línea 18) y comprueba que no sea mayor de 36 (línea 19) y en el caso de que así sea, que la subrutina devuelva el valor -1 en D0 (registro que normalmente se utiliza para devolver cualquier tipo de valor) como indicación de error (líneas 24 y 25); esta comprobación es necesaria porque aquellos números cuya base sea superior a 10, las cifras que se necesitan para crear dichos números se suplen con los caracteres del alfabeto (A = 10, B = 11, C = 12, ... , X = 33, Y = 34, Z = 35), y teniendo en cuenta que hay 10 dígitos y 26 caracteres, en total 36 cifras distintas. En caso de que dicha base sea inferior a 36 comprueba que sea mayor de 2 (línea 22), y en el caso de que no sea así indica el error como antes. A continuación toma la dirección del buffer de caracteres (línea 26) y el número (línea 27), y como los indicadores del registro de estado se ha actualizado al cargar el número en el registro de datos D0, con la instrucción de salto bpl basta con saber si es positivo o negativo (línea 28), y si es negativo comprueba si la base es 10 (línea 29), y si es así pone el signo menos en el buffer de caracteres (línea 31) y le cambia el signo al número (línea 32). Lo siguiente es comprobar que el número no sea el 0 (línea 34) de la misma forma que en la línea 28; en este punto es posible que algunos de vosotros piense que sería necesario poner una instrucción de comprobación, pero no es necesario porque con números enteros no existe el -0 sino el 0, que se trata como un número positivo, y el primer número negativo es el -1, y en ambos casos los respectivos indicadores ya se han actualizado con los valores correctos, con lo cual gracias a esto nos

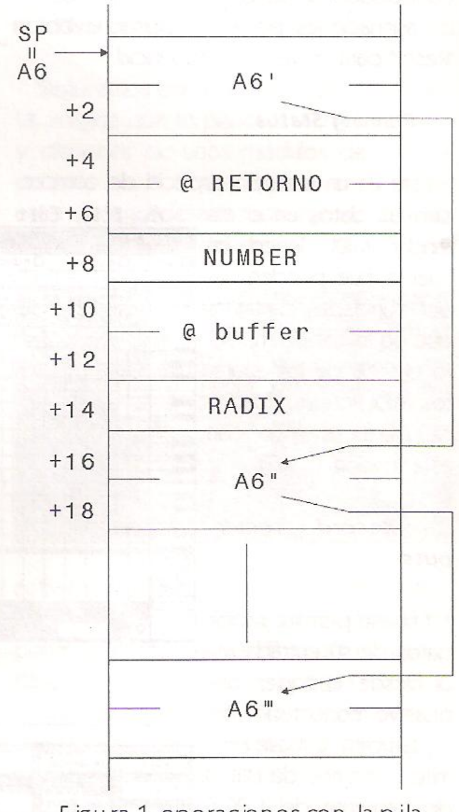


Figura 1: operaciones con la pila.

ahorramos una instrucción; una vez que se ha comprobado que el número es el 0, se pone en el buffer de caracteres la cifra 0 y el caracter ASCII 0 para indicar final de cadena (línea 35) a la vez en una única instrucción colocando el valor en hexadecimal \$3000, en donde \$30 es el código ASCII del dígito 0 (48 en decimal) y se sale de la subrutina y en D0 todavía está el valor 0, con lo cual se indica de que no se ha producido ningún error.

```
1571648 | 13
15        120896 | 13
-13       120      9299 | 13
 27      -117      92      715 | 13
-26        38     -91      71     55 | 13
 11       -26      19     -65     55   4
- 0       129     -13      65    -52
 116     -117      69     -65      3
-104      126     -65       0
 124     -117       4
-117        9
  78
 -78
   0
```

$$1571648_{10} = 430490_{13}$$

Figura 2: ejemplo de conversión de un número en base 10 a base 13.

A partir de la línea 38 empieza el bucle de la conversión, en donde lo primero que se hace es comprobar que el número sea mayor que la base de destino para que, en el caso de que sea así, realizar la división (línea 40); en la línea 41 se intercambian las palabras alta y baja de D0, para poder acceder al resto de la división y guardarlo temporalmente en la pila, se borra dicho resto (línea 43) y se vuelve a intercambiar las palabras alta y baja (línea 44) para proseguir la conversión y mientras se lleva la cuenta de cuántos restos se han guardado en la pila (línea 45).

Una vez que se ha comprobado que el número a dividir es menor que la base de destino, en la línea 47 comienza el bucle para convertir los sucesivos restos de las divisiones en caracteres ASCII y comienza tomando la última cifra almacenada en la pila y comprueba que sea menor que 10 (línea 48), y en el caso de que sea así realiza la suma lógica para convertirlo en ASCII (línea 53); en el caso de que sea mayor, le resta 10 (línea 50) y lo convierte en ASCII sumándole el codigo de la letra "A" (línea 51); tanto en un caso como en el otro, el resultado de dicha conversión es almacenado en el buffer de caracteres (línea 54), descuenta el contador de restos calculados y si queda alguno repite la operación (línea 55).

Una vez terminada la conversión a ASCII, pone en el buffer de caracteres el código ASCII 0 para indicar fin de cadena (línea 56), inicializa con el valor 0 el registro D0 (línea 57), restaura los valores originales de los registros empleados en la subrutina (línea 58), restaura el registro A6 con el valor que tenía justo antes de entrar en la subrutina (línea 59) y que puede servir también para eliminar a la vez el espacio que se haya reservado y retorna al instrucción siguiente a la llamada de la subrutina (línea 60).

Unas consideraciones para terminar de explicar este ejemplo: la rutina *itoa* la he diseñado para que pueda ser empleada con otros lenguajes como C, Pascal, Basic, etc, debido a ello el paso de parámetros lo hace por la pila y utilizo el registro A6 como puntero de trama, que normalmente también lo usan de esta forma los lenguajes antes descritos, pero si se quiere se pueden pasar los parámetros por registros y eliminar las referencias al registro A6 para optimizar el código y aumentar su velocidad.

Esto es todo por esta vez, en el próximo número comentaré otro ejemplo de subrutina de conversión, pero con la diferencia de que será para números de 32 bits.

En fin, ya sólo me queda decir que si teneis alguna duda, sugerencias, ideas, problemas, etc, escribirnos a la revista o dejarnos un mensaje en el área de Programación de la BBS. Un saludo y hasta el próximo número.

Luis Manuel Asensio Royo

```
1  RADIX              equ        12
2  NUMBER             equ        144
3
4                     SECTION    TEXT
5                     move.w     #RADIX,-(sp)
6                     pea        buffer
7                     move.w     #NUMBER,-(sp)
8                     bsr        itoa
9                     addq.l     #8,sp
10                    clr.w      -(sp)
11                    trap       #1
12
13 itoa               link       a6,#0
14                    movem.l    d1-d2/a0,-(sp)
15                    clr.w      d2
16                    clr.l      d1
17                    clr.l      d0
18                    move.w     14(a6),d1
19                    cmpi.w     #36,d1
20                    ble.s      .menor_o_igual
21                    bra.s      .error
22 .menor_o_igual     cmpi.w     #2,d1
23                    bge.s      .mayor_o_igual
24 .error             not.w      d0
25                    bra.s      .salir_itoa
26 .mayor_o_igual     move.l     10(a6),a0
27                    move.w     8(a6),d0
28                    bpl.s      .positivo
29                    cmpi.w     #10,d1
30                    bne.s      .no_10
31                    move.b     #'-',(a0)+
32                    neg.w      d0
33 .no_10
34 .positivo          bne.s      .no_cero
35                    move.w     #$3000,(a0)
36                    bra.s      .salir_itoa
37 .no_cero
38 .bucle_1           cmp.l      d1,d0
39                    bmi.s      .menor_radix
40                    divu       d1,d0
41                    swap       d0
42                    move.b     d0,-(sp)
43                    clr.w      d0
44                    swap       d0
45                    addq.l     #1,d2
46                    bra.s      .bucle_1
47 .bucle_2           move.b     (sp)+,d0
48 .menor_radix       cmpi.w     #10,d0
49                    blt.s      .menor_10
50                    subi.b     #10,d0
51                    addi.b     #'A',d0
52                    bra.s      .poner_en_cad
53 .menor_10          ori.b      #'0',d0
54 .poner_en_cad      move.b     d0,(a0)+
55                    dbf        d2,.bucle_2
56                    clr.b      (a0)
57                    clr.w      d0
58 .salir_itoa        movem.l    (sp)+,d1-d2/a0
59                    unlk       a6
60                    rts
61
62                    SECTION    BSS
63 buffer             ds.b       8
```



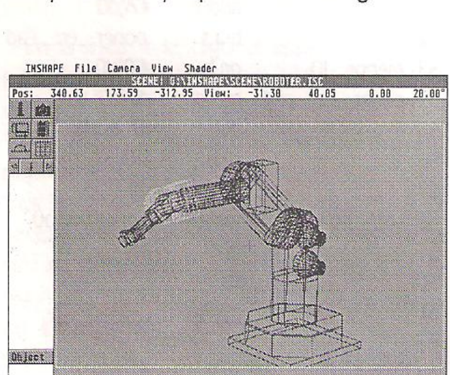
Coloreador de vectores Gráficos, Render, Modelador de Imágenes 3D y Animador. Ahora los Graficos, en tu Falcon, tienen otro nivel usando Inshape.

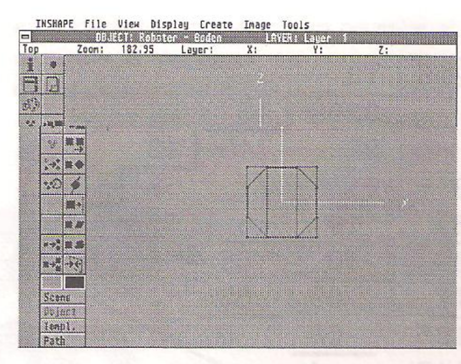
Inshape es una combinación de dos potentes herramientas: (1) Un diseñador de objetos 3D, (2) Un renderizador de estos objetos además de su posible animación. **Inshape** esta diseñado para ser un paquete de Auto Cad profesional.

En el estudio de modelaje, puedes diseñar los más complejos mecanismos con absoluta exactitud.

El manual esta diseñado para todo tipo de usuario. Si eres principiante, tienes un primer tomo pequeño que te enseña a comprender los principios del espacio en 3D y el modelaje. Después cuando adquieres esos conocimientos pasas al segundo manual donde siguen explicando el funcionamiento del programa y sobre todo en el tema de las luces, focos, texturas, etc...

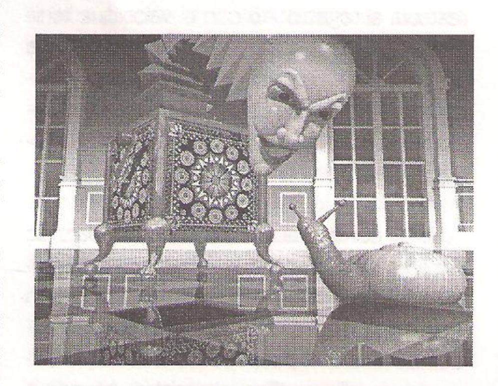
Aunque para el equipo que probamos este paquete, en los que se encuentran Luis Royo (The Lone User) y un servidor (Chema), no es ni mucho menos un Sofware para principiantes; su nutrido surtido de menús, barras de botones, herramientas y texturas proporcionan una gran funcionalidad pero lleva su tiempo poder dominarlos.





CONSTRUCCION DE OBJETOS

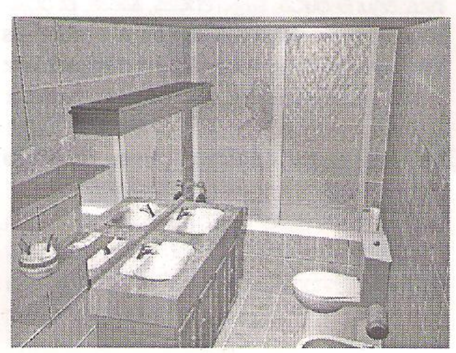
Como es normal con las herramientas de los paquetes de Auto Cad; complejos objetos son incorporados tras una serie de formas llamadas primitivas. Formas como discos, cilindros, tubos, conos, planos y esferas,que pueden ir unidas para crear otras formas.

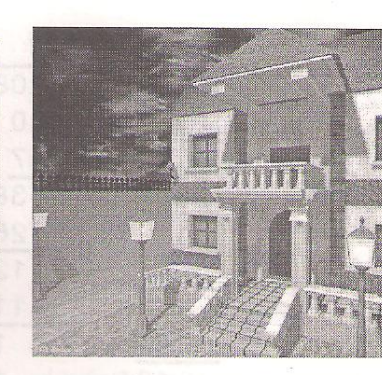


Cada objeto que introduces en la escena puede ser editado con unas 32 superficies usando una caja de diálogo especial, en la que puede definir el material y caracteristicas como el color y las luces.

Puedes proyectar imagenes y patrones sobre algun objeto, los cuales pueden ser editados en True-Color, escala de grises o monocromo.

Actualmente la creación de objetos es sencilla, aunque tienes que tener un buen control del espacio en 3 dimensiones, debido a que tienes que asignarle a cada objeto, las coordenadas en los que va a colocarse.





ESTABLECIMIENTO DE LA ESCENA

En el editor de escena del **Inshape**, es donde tendrás que decidir como tus objetos seran distribuidos entorno al espacio tridimensional y como querrás definir la luz y la animación de estos en la escena.

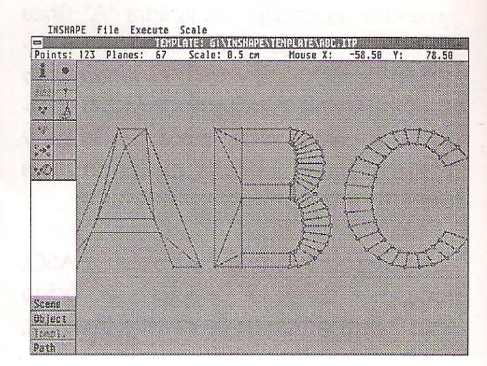
Podrás seleccionar objetos creados en el editor de objetos para usarlo cuantas veces quieras y no tendrás que tener más de un objeto original.

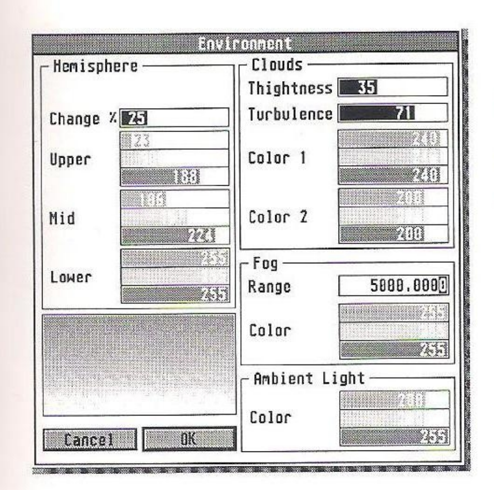
Las fuentes de luz pueden ser asignadas a cada objeto individualmente para no depender tan solo de la iluminación ambiente que afecta a la escena en su totalidad.

La luz ambiente puede ser definida en uno de los 16.7 millones de colores existente con todas las opciones del entorno.

Una caja de diálogo de grandes dimensiones nos preguntará el color del cielo, la nubosidad o niebla y el degradado del horizonte con el que podemos realizar espectaculares puestas de sol.

El **Inshape** esta preparado para ver una escena desde cualquier ángulo dentro de un mundo tridimensional moviendo la posición de la cámara a través de las teclas del ordenador nos permitirá volar moviendo la camara en la escena a través de una animación. Con la camara podemos hacer





zooms, panorámicas y todas las posibilidades estas se mezclaran junto a las propias del animador del **Inshape** creando complejas animaciones.

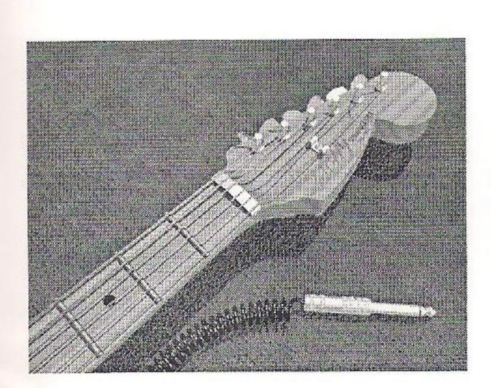
TEXTURAS

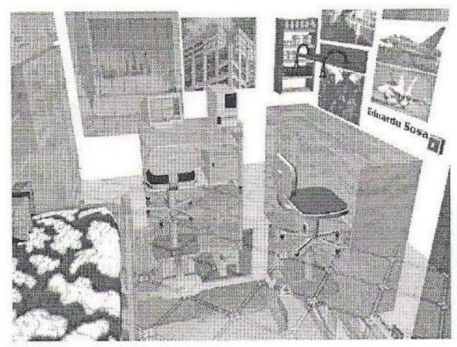
El **Inshape** incorpora una gran diversi-



dad de texturas, además de un gran e inteligente editor de los mismos, que hacen que nuestros trabajos tomen un elevado acabado.

Es obvio que una malla geométrica poligonal carece por si misma de capacidad de representación de material alguno, máxime cuando éste requiera algún tipo de peculiaridad como la rugosidad, las discontinuidades de color o la representación de patrones. Por ello, los pioneros de los gráficos por ordenador inventaron un

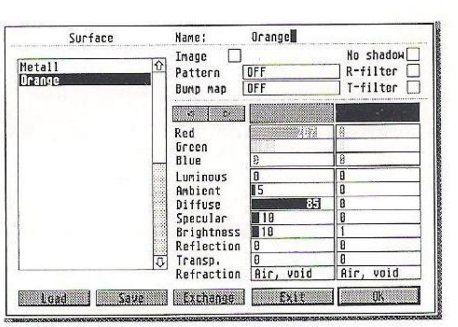


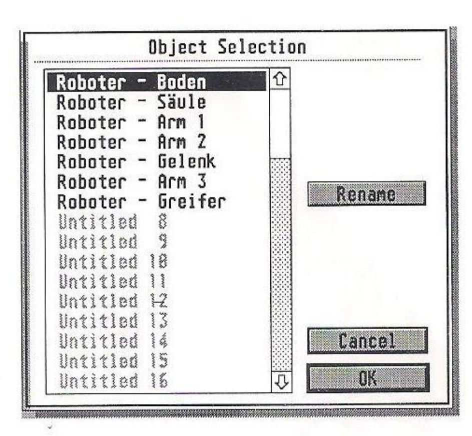


método de aplicación de una imagen fotográfica a un objeto que permitía a éste dotarle de realismo que hasta ahora le faltaba. Además, la aplicación de texturas a los objetos 3D ayuda enormemente a simplificar la geometría necesaria para conseguir un resultado realista en un modelo, ya que en muchos casos evita el tener que modelar detalles que podrá suplantar la propia textura.

A dicho procedimiento se le denominó Texture Mapping o Mapeado de Texturas y a grandes rasgos consiste en asignar una serie de coordenadas espaciales bidimensionales U, V a la imagen, cuyos elementos primarios pasaremos a denominar Texels (Texture Elements) en lugar de Pixels (Picture Elements). Las coordenadas de la textura son asignadas a los vértices del objeto en cuestión, según diversos procedimientos, de tal forma que se identifique cada uno de los pixels de dicho objeto durante el render con uno de los texels de la textura para sustituir o alterar, alguna de las características de superficie del pixel original, como el color, el brillo o la transparencia, por aquellas que indique la propia textura. En función del tamaño visible del objeto, la resolución de render y la de la propia textura, podrá resultar que un pixel del objeto se corresponda con varios texels, promediando los valores de éstos, o que un texel haga lo propio con varios pixels, aplicando entonces su valores a todos los pixels afectados.

Existe otro tipo de técnicas diversas, algunas de las cuales utilizan algoritmos de

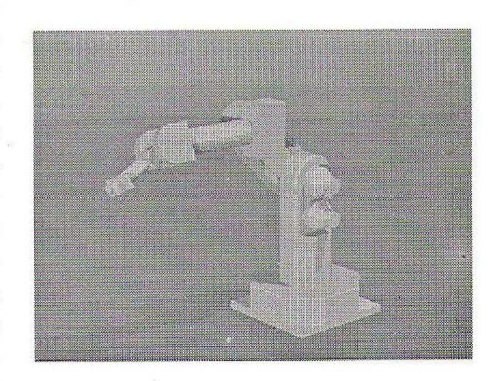




cálculo de patrones en lugar de usar una imagen, para asignar diferentes valores a los pixels de un objeto. A éste tipo de texturas se le denomina texturas matemáticas.

NOTA:

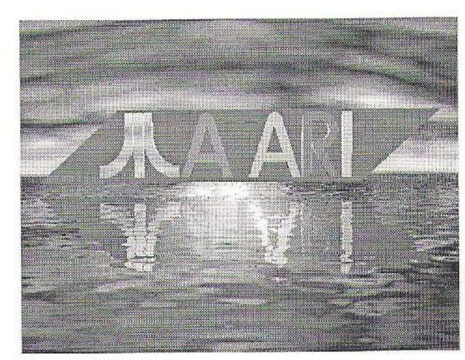
El **Inshape** sólo funciona en un TT030 o en un Falcon de la serie 030 o MK, con un

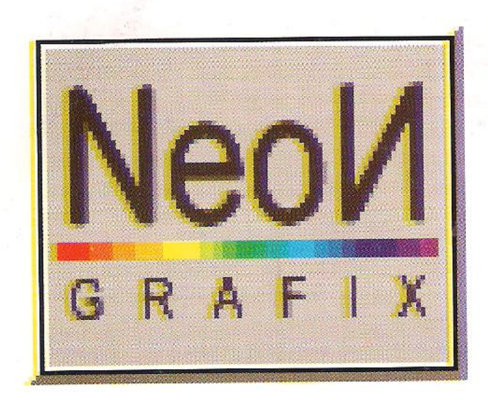


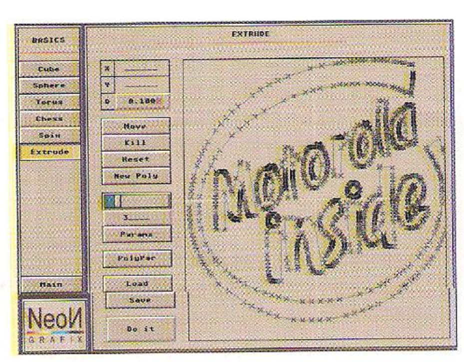
Coprocesador matemático 68882, un minimo de 4 MB de Ram y un disco duro con un gran espacio; aconsejable un disco de 500 MB y 14 MB de Ram.

Si todavia no tienes el Copro Matemático, existe una versión de dominio publico por sofware pero no resiste renders de más de una hora de duración. Pero puedes utilizarlo para ir practicando mientras reunes las pelas para el Copro Matemático.

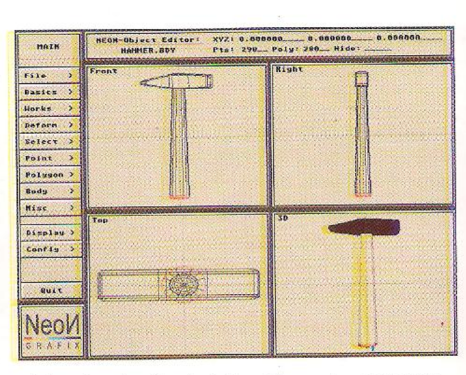
Chema Ginés.







Menú de generación de objetos por molde del editor de objetos.



Menú principal del editor de objetos.

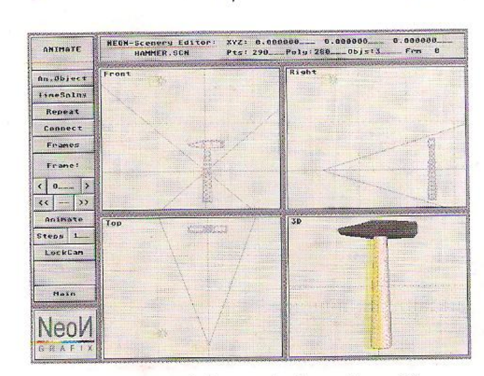
Hola a todos, en el presente artículo voy a comentaros uno de los mejores programas de animación y *rendering* aparecidos hasta la fecha para los ordenadores Atari.

Para empezar diré que el programa que he probado es una demo, con lo cual algunas de las opciones de este paquete están inhabilitadas, sin embargo el resto de las opciones disponibles no lo están y pueden dar una idea de su potencia.

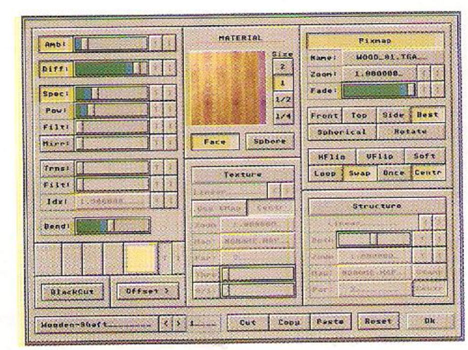
Por fin disponemos de un digno sucesor del legendario CAD 3D de Tom Hudson, que por cierto también es autor del 3D Studio, y aprovecho la ocasión para *abroncarle* por no haber realizado una versión por lo menos de su programa, pero ahora ya no hace ninguna falta.

Lo primero que se necesita es que el ordenador disponga de coprocesador matemático, porque sin él el programa no funciona, y cualquier intento de ejecutarlo da como resultado las temidas bombas. Por otro lado, este paquete exige una resolución mínima de 640 por 400 a 256 colores, lo cual limita bastante el tipo de equipos a probar. Si bien el **NeoN** fue diseñado pensando en el Falcon030, he podido comprobar que también funciona en el Medusa, un clónico del TT030, a una velocidad envidiable (no en vano este ordenador va unas 10 veces más rápido que el Falcon), aunque todas las pantallas con los menús salían mal dibujadas, pero eso puede ser debido a la tarjeta gráfica empleada, que al parecer trata el modo de 256 colores de manera distinta al Falcon (¡qué se puede esperar de una tarjeta para PeCes!), no obstante indica que se puede utilizar en cualquier máquina que lleve como mínimo un 68.030 y que exista un coprocesador aritmético, además de que tenga las resoluciones adecuadas. Además esta demo viene acompañada de un ejemplo de animación de increíble calidad, una pantalla de ejemplo con un martillo, un escenario y algunos objetos y dos programas: uno es el editor de escenas (NEONSCN.PRG) y el otro el editor de objetos (NEONOBJ.PRG), y empezaré por comentar éste último.

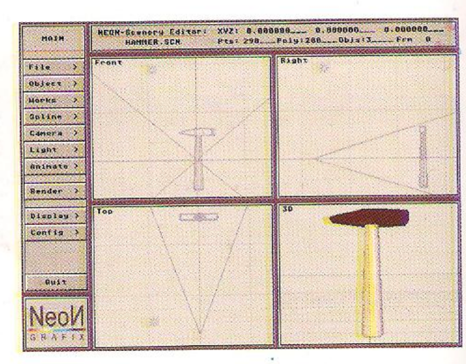
En el editor de objetos podemos realizar cualquier tipo de operación, desde crear un objeto partiendo de objetos básicos (*primitivas*), por rotación (*spin*) o por molde (*extrude*). Curiosamente en los menús para crear el objeto por rotación o por molde el programa permite guardar la "plantilla" del objeto en cuestión, haciéndolo en formato ASCII, gracias a lo cual dicho fichero se puede editar sin problemas, y dentro de ambos menús o desde alguna de las opciones del menú principal puedes ir al menú de materiales, donde puedes definir parámetros tan importantes como cantidad de luz reflejada, ya sea ambiente, difusa, especular, su potencia, nivel de reflejo, nivel de transparencia, etc, además de poder definir el tipo de textura del material con la ayuda de ficheros de mapeados (*.MAP), el color o colores, su estructura (también haciendo uso de los ficheros *.MAP), e incluso se puede mapear una textura con un gráfico en formato Targa (*.TGA) de 24 bits, y asignarle a dicho material un nombre para reconocerlo, además de poder ver una muestra de nuestra creación. Una vez creado el objeto puedes hacer con él las operaciones básicas como moverlo, rotarlo (previa asignación de un "centro" de rotación), deformarlo, efecto de espejo, y otras tan interesantes como cortar y pegar, cortar partes del propio objeto, insertar, borrar, etc. En cuanto a la selección o deselección del objeto, el programa te permite hacerlo para todos, por área, por material, por cuerpo o individualmente, y esto es válido tanto para caras como para sus puntos. Por si todo esto no fuera suficiente puedes realizar deformaciones especiales, operaciones con los puntos de los objetos, *morphings*, cambios de material, crear nuevo material, etc. También permite poner una rejilla en cada ventana de cada vista y que



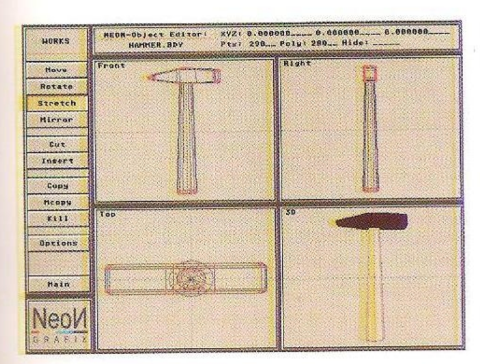
Opciones del menú de animación.



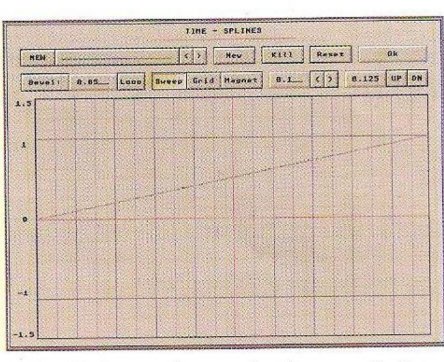
Opciones del menú de materiales.



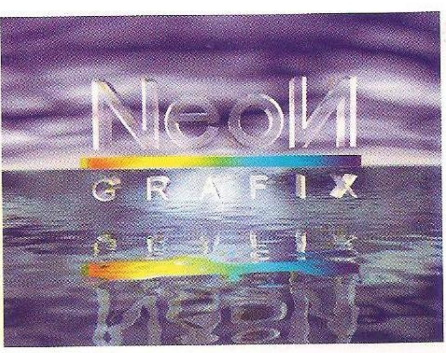
Menú principal del editor de escenarios.



Menú de operaciones del editor de objetos.



Menú de opciones de tiempo de las splines.



Pantalla capturada del ejemplo de animación a 640*480.

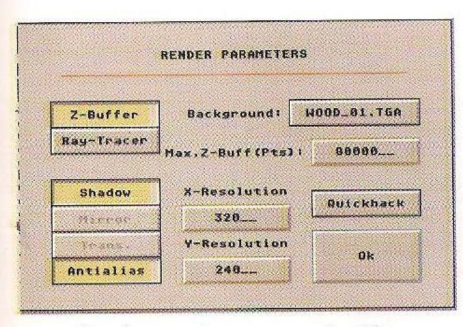
los objetos se ajusten a ella, y combinando las teclas *CONTROL* y *SHIFT* izquierdo con el ratón puedes ampliar o reducir la vista seleccionada o moverla, además de otras opciones como configurar la cantidad de memoria que ha de reservar para tratar los objetos, qué ventanas de las vistas han de estar activas y en qué orden, los caminos por defecto para los escenarios y los ficheros de mapeado de texturas y demás, etc. Para finalizar he de comentar que se hecha en falta algunas de las operaciones con objetos que tiene el CAD 3D, como la suma, la resta, la exclusión y otras, con las que se podían crear objetos como moldes, aunque siendo una demo es posible que en la versión final ya lleve dichas operaciones, y en cuanto al formato en que salva los objetos, lo puede hacer en formato ASCII o en IOB, que es propio del **NeoN**, aunque se espera que en la versión definitiva pueda importar objetos de otros programas como el 3D Studio.

A continuación voy a comentar el editor de escenas. En este programa se puede ver la potencia de este paquete, y entre sus opciones están las de poder mover los objetos por todo el "escenario", rotarlos, borrarlos, realizar el espejo, redimensionarlos, copiarlos, etc, además puedes decirle que cargue un objeto, lo edite o edite uno nuevo, y en ése momento llama al editor de objetos, o indicarle que recibe y da sombra. Otra de las facultades del programa es la de crear *splines*, que es un objeto especial del programa que indica la "trayectoria" que ha de seguir un objeto, y se basa en crear una especie de polilínea, y una vez creada puedes darle la propiedad de que se convierta en una curva Bèzier, que sea o no cerrada, asociarla a cualquier objeto, indicar su velocidad y tiempo, borrar puntos del recorrido, etc, y es muy interesante en la parte de animación, en donde indicas el número de fotogramas, si es entrelazado o no y otras propiedades. Un ejemplo sería crear un "camino" alrededor de uno o varios objetos, y asociarlo a la cámara, y que a su vez ésta este permanentemente orientada a un objeto concreto. En cuanto a la creación del escenario en sí permite tener todo tipo de focos de luz, desde la luz ambiente a la puntual, paralela, su color, si da sombra o no, asociarla a una *t-spline*, etc; para poner una cámara hay que asociarla a un objeto, y darle parámetros como el foco, el ancho y alto del mismo, etc. Precisamente tanto para la cámara como para las luces, por lo que pude ver del ejemplo de escenario que trae, los tiene asociados a cubos transparentes, y en donde la fuente de luz o el objetivo sale del centro de los mismos. Una vez montado el escenario puedes realizar la animación o una representación del mismo, y en donde tienes dos opciones para realizarla, el método de **Z-Buffer** en donde puedes poner un gráfico de fondo (en formato *.TGA) e indicar el tamaño máximo de puntos del buffer, o el método de **Ray-Tracer**, y tanto en uno como en otro puedes indicarle que tenga en cuenta las sombras, los reflejos, las transparencias, e incluso que cuando acabe realice un filtrado de *antialiasing*, amén de indicar el tamaño tanto el ancho como el alto. En este punto he de advertir que en función del método escogido, y de las propiedas, complejidad de los objetos, tamaño del gráfico y los parámetros que ha de tener en cuenta el método, es muy fácil que el tiempo de creación del gráfico crezca de manera espectacular, pudiendo llegar incluso a tardar varios días.

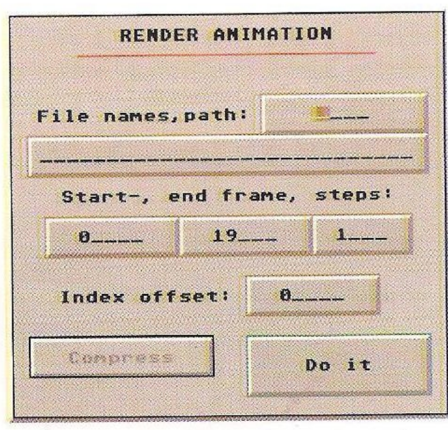
En cuanto a las operaciones con las ventanas de las vistas son las mismas que con el editor de objetos, y en lo referente a la selección o deselección de los objetos se ha de pulsar la tecla *L*, en donde aparecerán todos los objetos del escenario, y también puedes configurar la memoria que ha de necesitar, los caminos que ha de tener por defecto, etc. El formato que utiliza para cargar o salvar los escenarios es el *.SCN.

Para finalizar diré que es todo un paquete profesional, y puede satisfacer a cualquiera incluso al más exigente por su potencia. Si te quieres dedicar de manera profesional a la animación, este es tu programa.

Luis Manuel Asensio Royo



Opciones de representación.



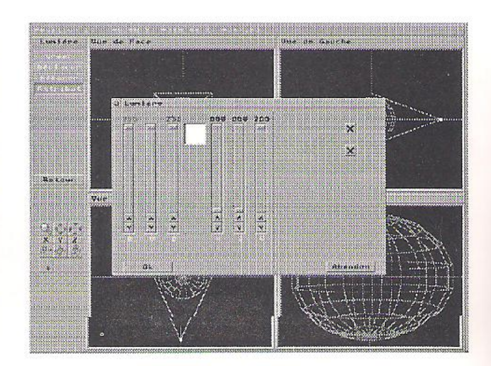
Opciones creación de la animación.



Ejemplo de representación a 320*240.

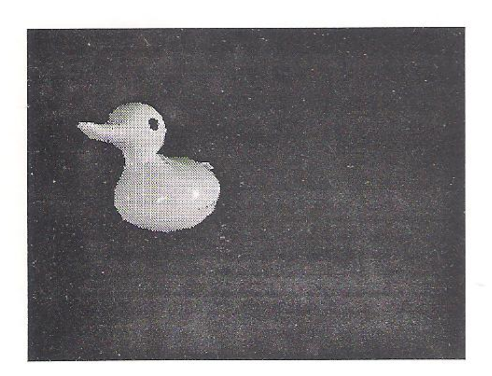


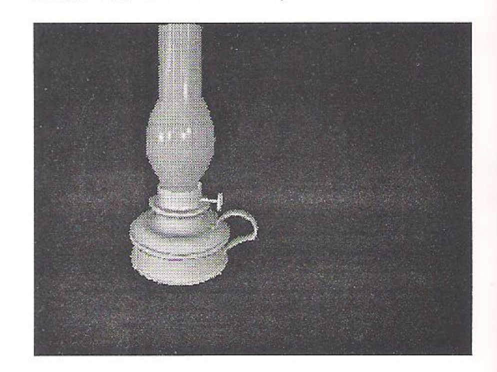




¡Hola a todos!, siguiendo la saga de artículos sobre programas de representación 3D y animación iniciadas por Chema y por mi, a continuación voy a comentaros otro programa de estas características de origen francés, el Cloe, que parece que promete por sus posibilidades.

Ante todo he de señalar que el programa que comentaré es una demostración,





por lo cual hay bastantes opciones inhabilitadas, pero aún así sigue siendo un programa interesante, por su versatilidad y precio (unas 20.000 ptas.), que puede ser ideal para aquellos de vosotros que seais aficionados a estos temas.

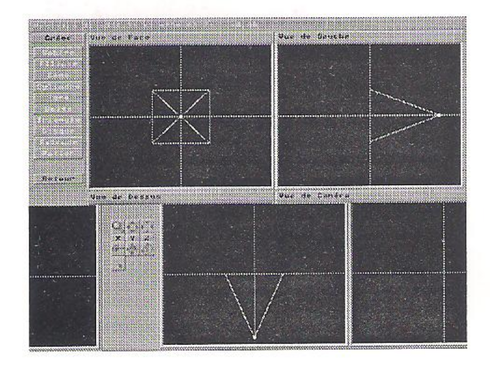
Esta demostración viene en dos versiones, una para máquinas sin coprocesador aritmético (detalle a agradecer) y otra para máquinas que si lo lleven, además incluye tres objetos de ejemplo en formato 3D Studio, 3DX (que pretende ser el formato sucesor del 3D2) y CDF (propio del Cloe), y un fichero de texto ASCII en francés. Para arrancar esta demostración, has de poner una resolución mínima de 640 por 400 a 16 colores, y una vez arrancado el programa, aparece el menú principal de programa con una caja de diálogo en el centro que te avisa de que es una demo. En dicho menú principal aparecen las distintas opciones a las cuales se puede acceder pulsando las teclas de función.

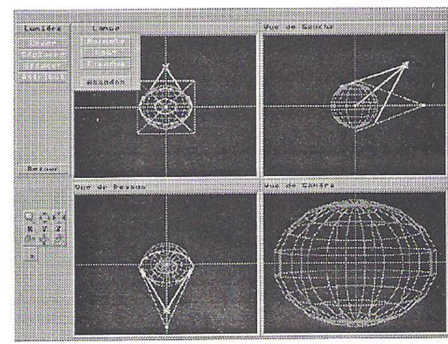
El primero de todos los menús es el de crear (*CRÉER*). Dentro de este menú tienes una lista de primitivas muy amplia, que es la siguiente: esfera (*Sphére*), la elipse (*Ellipse*), cono (*C ne*), cilindro (*Cylindre*), toroide (*Tore*), caja (*Boîte*), triángulo (*Triangle*), disco (*Disque*), por molde (*Extrude*) y por rotación (*Potier*).

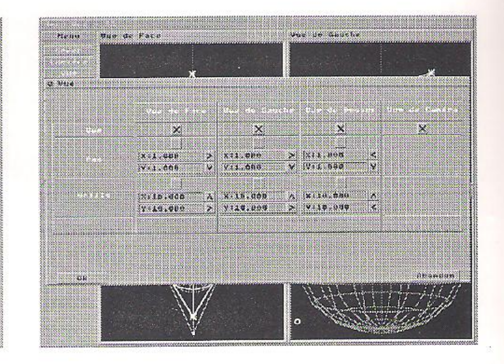
El siguiente menú es el de luces (*LUMIÉRE*). Dentro de este menú puedes crear una luz (*Créer*), moverla (*Déplacer*), borrarla (*Effacer*) o asignarles atributos (*Attribut*). Dentro de crear, puedes escoger entre que sea luz normal, puntual o extendida. Dentro de atributos, indicas el color de la luz, si da sombra o no, y si es puntual si forma cono o no. En cuanto a la colocación, es muy sencilla. Para el caso de luz normal basta con ir a la vista más adecuada, posicionar el puntero del ratón y pulsar el botón izquierdo, y en ése momento queda fijada la posición. En el caso de luz puntual, es parecido a lo anterior sólo que en vez de indicar la posición primero has de indicar el punto a donde se dirije el foco de luz y luego de donde procede, formando una línea recta. En cuanto a mover las luces, no hay más que seleccionarla con un simple click del ratón, se mueve a donde se quiere, y con otro click del ratón se deja en esa posición.

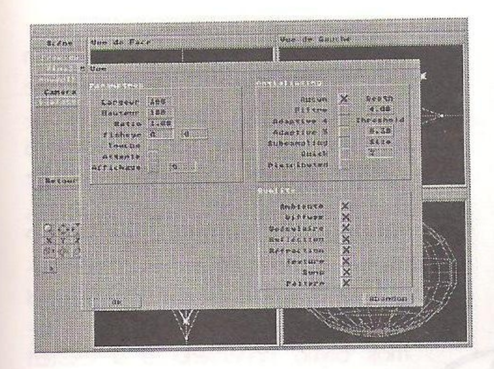
A continuación viene el menú de vistas (*VUE*), en donde indicas qué vistas quieres tener activas, activar la rejilla para guiar mejor los objetos y distancia del enrejillado.

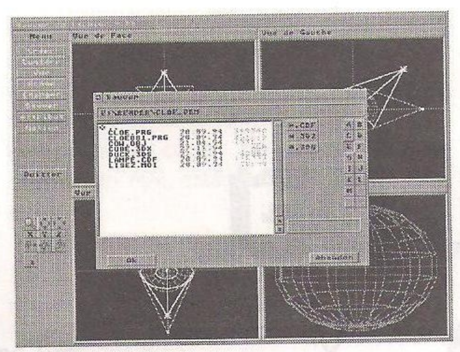
Luego viene el menú de escenas (*SCÉNE*), en donde le pides al programa

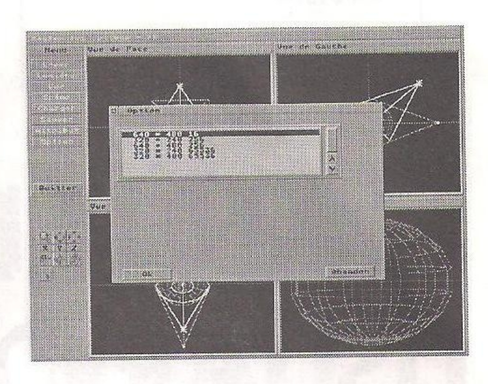






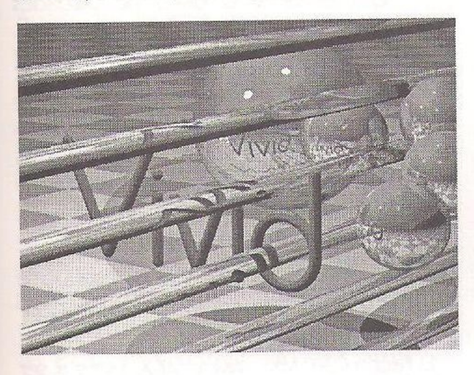






que realice el gráfico, ya sea una versión previa (*Preview*), tal y como quedará al final (*Final*) o borrarla para crear una nueva (*Nouvelle*). Aquí mismo también puedes desplazar la cámara (*Déplacer*).

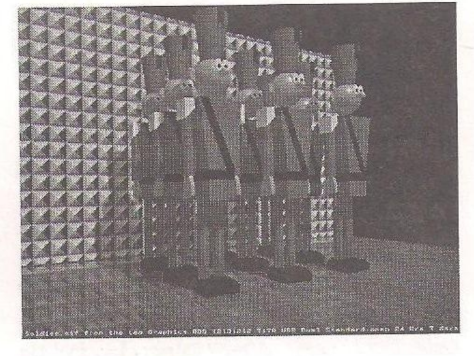
Los menús que vienen a continuación son los de cargar (*CHARGER*) y salvar (*SAUVER*). Punto fuerte de este programa es que puedes realizar ambas operaciones tanto para el formato del CAD 3D v2 (*.3D2), como para el propio formato del



Cloe (*.CDF), o el formato del 3D Studio (*.3DS).

En el menú de atributos (*ATTRIBUT*), puedes definir parámetros del objeto tan importantes como cantidad de luz que refleja, ya sea ambiente (*Ambient*), difusa (*Diffuse*), especular (*Spéculer*), reflexión (*Refléction*), refracción (*Refraction*), *Ior* (cuya equivalente en castellano no la he encontrado, por lo que no se de qué va), distribución (*Distribution*) y brillo (*Brilliance*), y una vez definidos estos parámetros se les puede asignar un nombre (*Créer*), o copiarlo (*Copie*), escoger uno ya existente (*Choix*), o ver su resultado (*Voir*). En cuanto a la parte de texturas, tampoco se queda corto, pudiendo indicar el comienzo (*Début*), la posición (*Position*) y el final (*Final*), así como el insertarlo (*Insére*), su color (*Couleur*), o borrarla (*Su*

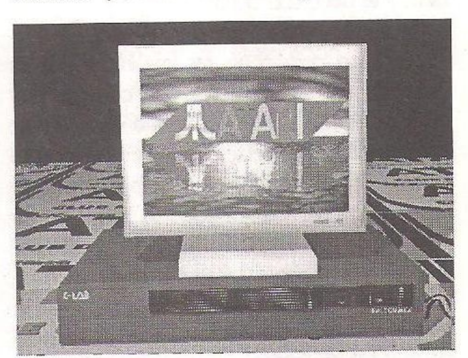
Hay otras dos opciones que son *Bruit* y *Bump*, cuyas traducciones literales son ruido y golpear respectivamente. No he podido averiguar de qué van exactamente



dado que no están activas, pero en la versión final puede que sean muy interesantes.

En cuanto al menú de opciones (*Option*), en él indicas la resolución en donde quieres que haga el gráfico, y dado que este programa lo ejecuté en un monitor VGA, me daba la posibilidad de elegir entre 640 por 480, 16 ó 256 colores, y a 65.536 colores las resoluciones de 320 por 240 ó 480. Para finalizar comentaré las opciones que hay abajo del todo del menú principal. La lupa es para indicar un área de zoom, los dos botones de su derecha son para ampliar o reducir el zoom de la vista seleccionada, las letras *X*, *Y* y *Z* son para indicar que bloqueas los respectivos ejes, en la línea inferior, de izquierda a derecha, son las opciones de mover, deformar y *rotar*, y por último está la opción de selección de un objeto ya sea de modo único o por un área definida.

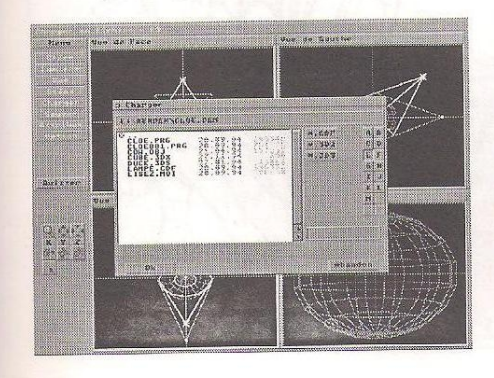
En cuanto a las ventanas de las vistas, además puedes ver cualquiera de ellas

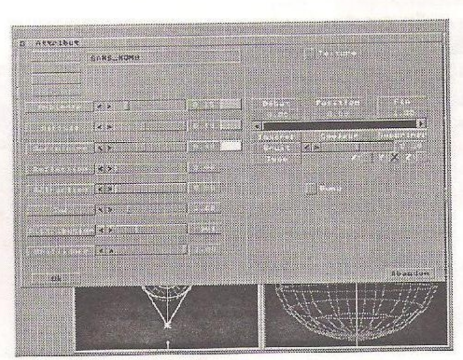


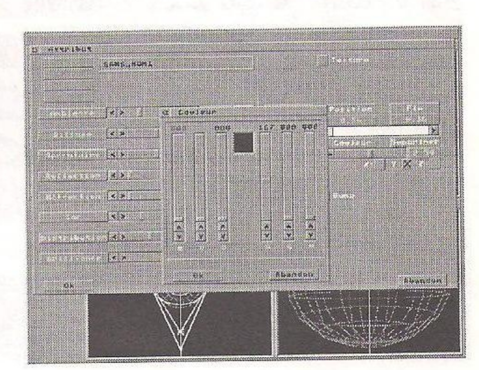
por separado ampliada simplemente pulsando la barra donde indica el nombre de la vista, y si quieres volver a verlas todas, otra pulsación dentro de la misma barra la reduce a su tamaño anterior.

La creación de una versión que funcione sin coprocesador aritmético es buena idea, y en mi opinión, además de ser un programa estéticamente agradable, cumple la norma 3B: bueno, bonito y barato, y es ideal para iniciarte en el apasionante mundo del *rendering*.

Luis Manuel Asensio Royo







MANUAL DEL USUARIO

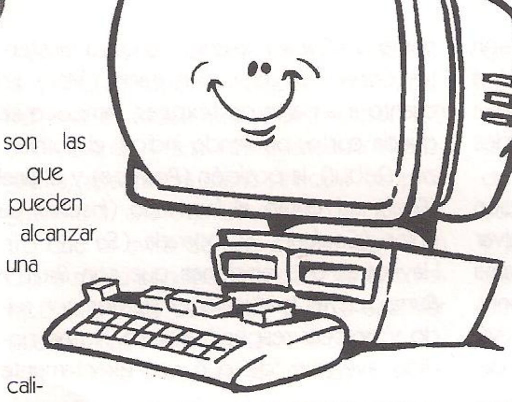
En este artículo voy a explicar como conectar periféricos a nuestro Atari y las posibilidades dependiendo del modelo de ordenador.

Empezaremos por la gama del ST.

En ésta nos encontramos, con tres puertos de salida que son los que nos interesan de momento. El puerto de impresora, el de modem y el del disco duro.

Hablemos primero del de impresora.

El puerto para conectar una impresora es estandar, eso quiere decir que cualquier impresora puede ser conectada a éste. Antes de comprar una debemos tener en cuenta que contemos con los drivers, para la impresora que hayamos elegido. La mayoría de programas cuentan con un gran número de drivers, lo normal es que elijamos una de éstas y para los que no cuentan con driver, sino que utilizan un volcado directo podemos instalar el NVDI ó SPEEDO GDOS los cuales llevan tambien la posibilidad de instalar un driver.En cuanto al tema de la elección de la impresora, depende de la utilidad que queramos darle, tenemos de agujas que anque para texto dan una calidad aceptable no ocurre lo mismo cuando lo que imprimimos son gráficos, aparte de esto suelen ser bastante lentas y ruidosas. Otra opción es elegir una de chorro de tinta, tenemos opción de elegir entre color y blanco y negro con una amplia gama de modelos y resoluciones. Estas si sabemos sacarle partido podemos conseguir una gran calidad en gráficos a una resolución que puede alcanzar los 700 puntos, suelen ser bastante lentas a esta resolución en color. Por último tenemos las laser, son las más caras pero en contrapartida el coste por hoja impresa es inferior a las de chorro de tinta, que son las que pueden alcanzar una



calidad cercana a las laser y la velocidad de impresión es muy superior sobre todo al imprimir gran cantidad de copias.

Hablemos ahora del puerto para conectar un modem.

En las consultas que suelo recibir en el teléfono de atención al socio, es muy habitual que pregunten como se puede conseguir un modem para Atari. La respuesta es muy sencilla, se puede conectar cualquier modem externo, no tiene que ser un modem específico para Atari. Dependiendo de nuestras posibilidades económicas, elegiremos el modelo que este a nuestro alcance. Tenemos un amplio abanico de posibilidades y como es normal mientras más rápido, más barata nos resultará la factura teléfonica y a la larga lo amortizaremos antes. Lo único que tiene que ser especifico para Atari " como es lógico " es el soft, el programa de comunicaciones. Sobre este tema existen variedad de criterios, sobre una amplia gama de programas a elegir algunos de ellos, siempre que el modem del que dispongamos lo admita podemos enviar FAX, o utilizar un programa específico como el COMA, para el envio de FAX.

En cuanto al puerto para conectar un disco duro, la cosa cambia bastante dependiendo del modelo de ordenador. Vamos por los más antiguos la gama del ST, STe.

En estos ordenadores la salida del puerto de disco duro es ACSI, un tipo de disco duro muy difícil de encontrar pues ya no se fabrican y solo tenemos la posibilidad de encontrarlos de segunda mano, que aunque caros en relación con su capacidad es la solución más barata. La otra posibilidad que nos abre un campo más amplio es conectar un adaptador ACSI/SCSI, que yo conozca existe el ICD LINK que viene a costar unas 20.000,-ptas. pero una vez conectado y teniendo la salida SCSI, podemos conectar hasta siete perifericos o unidades SCSI, Discos Duros, Magneto-Opticos, Remobibles, CD-ROM, ZIP etc. con este último el ZIP hemos comprobado que la salida SCSI es de 25, en contra del estandar que es de 50, cuando descubramos como conectarlo o si existen cables específicos, ya informaremos. En cuanto a los demas la forma es sencilla, solo debemos disponer de una torre al estilo de los Pc y montar las unidades dentro de la torre con cable SCSI plano, que en uno de los extremos llevara un conector centronics de 50 al que conectaremos el ICD LINK y el otro extremo del cable que proporciona el ICD LINK al puerto de Disco Duro del ST. Solo queda arrancar el Disco Duro o unidad SCSI, introducir en el ordenador el disco de utilidades que proporciona ICD y arrancar el ordenador, este reconocerá la unidad o unidades que tengamos conectadas y seguir los pasos para formatear e instalar las unidades. Hemos de tener en cuenta si vamos a conectar más de una unidad de seleccionar en cada una el número de de dispositivo SCSI, del 0 al 7.

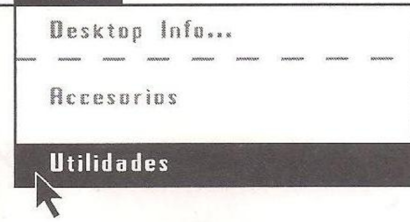
En cuanto al Atari TT030, lleva las dos salidas para disco duro ACSI y SCSI, esta última de 25, con lo que podemos conectar un ZIP sin ningún tipo de problemas.

El Falcon 030, MKI, MKII y MKX. Estos al ser los modelos más modernos, llevan el puerto de Disco Duro SCSI, por lo cual será con el que tendremos menos problemas, pues podremos instalar cualquier unidad SCSI. El sistema será el mismo que hemos explicado para ST, unicamente no tendremos que instalar ninguna controladora, solo conectar el cable

SCSI de 50 en la salida SCSI del Falcon y el Centronics a la entrada de la torre.

Joan Carles Antúnez





ExtenDOS Pro 2.40

Parece mentira cómo avanza todo en estos tiempos, sobre todo en lo referente a la informática. En el número anterior os comentaba la versión 2.00 del ExtenDOS Pro, y antes de que nos pudieramos habituar a él, sin darnos cuenta ya ha salido la versión 2.40, que lleva consigo una buena cantidad de novedades, de las que paso a comentar a continuación.

Para empezar con esta versión ya puedes grabar segmentos de sonido de CD's de Audio directamente al disco duro a través del interfaz SCSI, sin pasar por los conversores de analógico a digital, con la magnífica ventaja de que la grabación es totalmente digital, sin conversiones intermedias que puedan alterar la ya de por sí alta calidad del sonido. Para ello el autor ha modificado el programa CD-PLAY, al cual le ha dotado de otra caja de diálogo con las funciones necesarias para poder realizar dicha grabación, permitiéndote escoger entre grabar a 50 KHz, 44.1 KHz o 25 KHz, tanto en estéreo como en mono, y en 16 o en 8 bits. Esta "virguería" es muy interesante para todos aquellos de vosotros que os dedicais a la música, ya sea de forma profesional o amateur, aunque tengo que advertir de que sólo es posible si vuestro lector de CD-ROM dispone de los comandos para leer dichas pistas. Otra advertencia es que si vais a realizar dicha grabación, debereis reservar espacio suficiente para realizarla, dado que la copia de una canción completa de una duración de por lo menos 4 minutos puede ocupar perfectamente más de 40 MBytes de espacio; en cuanto a la grabación la salva en formato AVR, estándar en el mundo Atari.

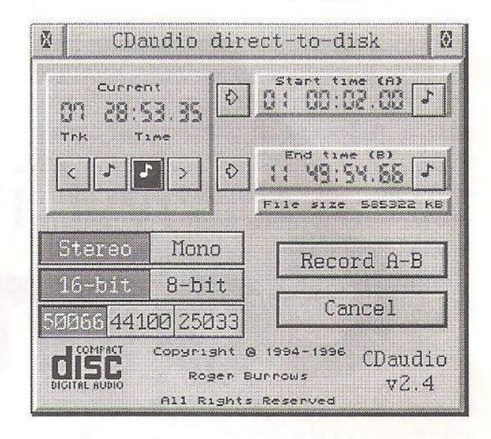
Otra de las novedades de esta versión es que es compatible con el MetaDOS de Atari con lo cual podemos utilizar otros reproductores de CD's de Audio como el CD-PLAYxx, o grabadores de pistas de audio como el CD Recorder.

Por otro lado, para los que tengais montados varios Ataris en red por el puerto MIDI, a partir de ahora el CD-ROM es accesible desde dicho puerto, y se puede instalar como una unidad de disco usando como letra de unidad alguna de las comprendidas entrs la C y la P, ambas inclusive.

Por si no fuera poco, además soporta nuevos lectores (¡entre ellos el mío por fin!), se han corregido errores de manejo con otros y se han eliminado errores de versiones anteriores, además de problemas de redibujado del menú del programa CD-PLAY con algunos reemplazos del Desktop estándar (leáse Teradesk, Neodesk, etc), aunque con el Let'em Fly salen mal las cajas de diálogo del reproductor de CD's.

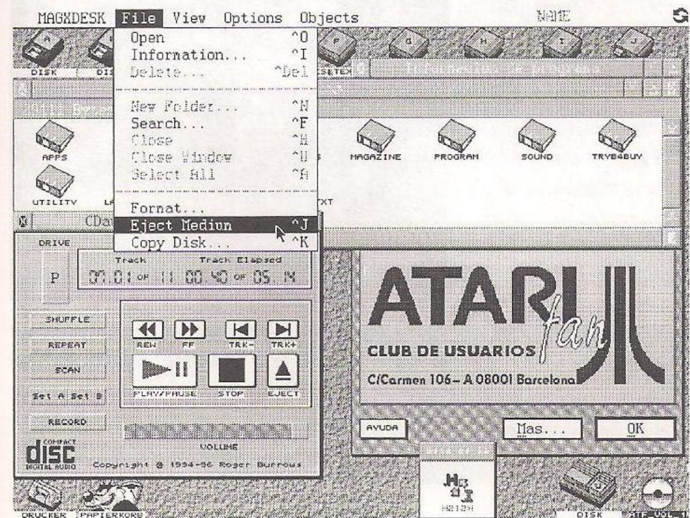
Tema aparte es que en esta versión ya soporta los Logical Unit Number (LUN) o Número de Unidad Lógica, que si la controladora SCSI lo soporta se pueden conectar dos dispositivos con el mismo identificador de unidad SCSI. Además es compatible con el MagiX, por lo cual lo hace ideal para aquellos de vosotros que useis dicho sistema operativo, y por si no fuera poco desde el menú File, con la opción Eject medium podéis abrir la bandeja del CD-ROM.

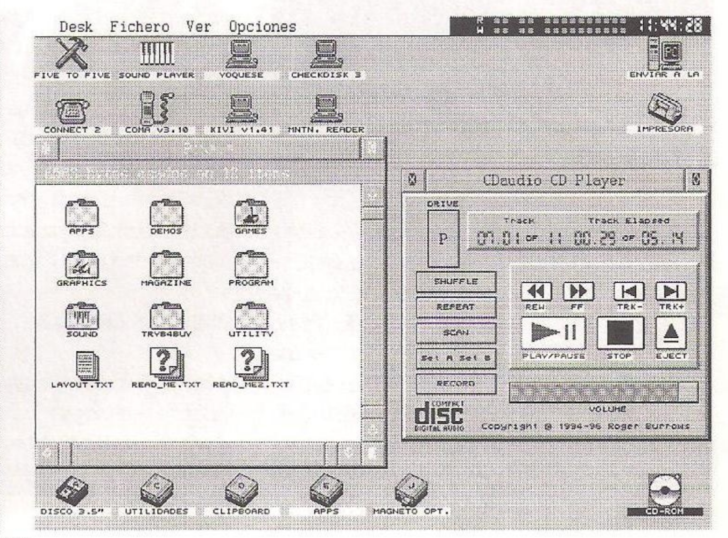
La última novedad que incluye, y la más cómoda, es que esta versión trae consigo un programa para configurar el fichero **EXTENDOS.CNF**, que además incluye cajas de diálogo con mensajes de ayuda. Y en cuanto al programa **CD-PLAY**, además de la ya comentada de la grabación de audio, su autor también ha mejorado el programa, dotándole de las funciones de Scan, para oír los primeros segundos de cada canción, y de los botones para indicar el comienzo y el fin del segmento a de audio a grabar, además de que la ha dado un cambio estético, dotándolo de cajas y botones 3D.



En cuanto a mi valoración personal, además de seguir siendo fácil de instalar, me da la impresión de que es más rápido que las versiones anteriores, y lo he notado sobre todo cuando visualizaba animaciones en formato FLI directamente desde el CD con el visualizador del Apex, el programa **APXFLC16**, lo cual da una idea de que si la versión 2.00 ya era de por si muy buena, esta todavía es mucho mejor, y sigue siendo la mejor opción para poder manejar lectores de **CD-ROM**, y recordad que los que seais socios del Club disfrutareis de una oferta especial a la hora de comprar este driver.

Luis Manuel Asensio Royo







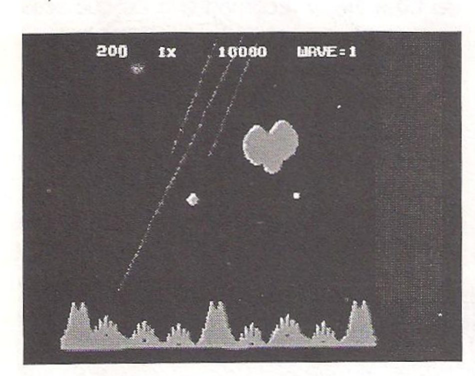
Missile Command 3D

Ha llegado a nuestras manos el cartucho de uno de los clásicos de la empresa californiana, Missile Command 3D, un juego de los que corrían por los primeros años de los videojuegos, cuando las Atari 2600 invadían todos los hogares del mundo.La idea del juego, sencilla como se puede suponer por las limitaciones tecnológicas de la época, se jugaba en una única pantalla, en la que debíamos proteger una ciudad de los ataques de unos misiles enemigos. Un juego de los de antes, simple pero muy adictivo.
La nueva versión para la Jaguar consta de tres modos de juego: pasado, presente y futuro.



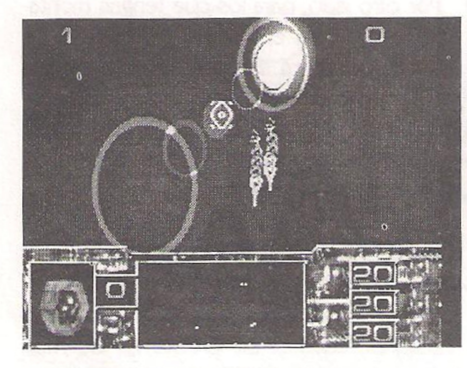
PASADO

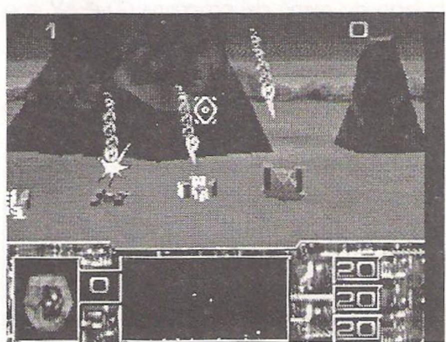
Este modo de juego llamado Original, como dice su nombre es el primero, el de siempre, podiendo jugar a través de una Atari Lynx II o sobre una máquina recreativa de salón, manteniendo, aparte de esto último, todo igual que su primera versión.



PRESENTE

Aquí empieza la parte innovadora del juego, llamado Modo 3D. El sistema de juego sigue intacto, pero, como rigen las modas, este se ha convertido en poligonal.En este modo ya no se ve la pantalla completa, si no que has de mover el keypad hacia arriba y abajo, ayudado por un radar en la parte inferior de la pantalla. Al acabar una pantalla te recompensan, según tu puntación, con turbo misiles, reparación y protección para las ciudades, etc.



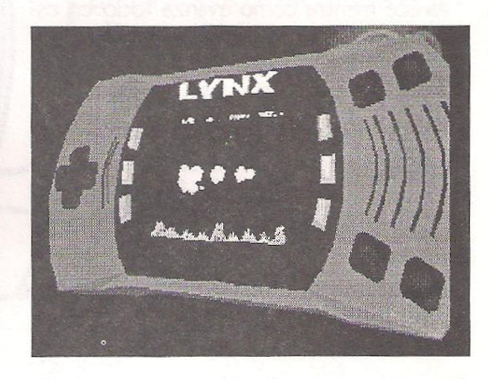


FUTURO

El Modo Virtual, Tienes la opción de poder conectar el futuro casco de realidad virtual diseñado para la Jaguar. Aquí el sistema de juego te coloca en el interior de tus cañones,pudiéndote cambiar a tu elección teniendo tres tipos de armas diferentes, laser, bombas y misiles. En este modo hay tres escenarios con tres pantallas cada uno, y cada pantalla al finalizar tiene a un "enemigo final". Los escenarios donde debes defender tus ciudades son: una ciudad submarina, una ciudad sobre las nubes y una ciudad en el espacio.

LOS TRES EN UNO

Si llevas mas de diez años en el mundo de los videojuegos seguro que habrás jugado a la versión original, y sabrás que el juego vale realmente la pena.

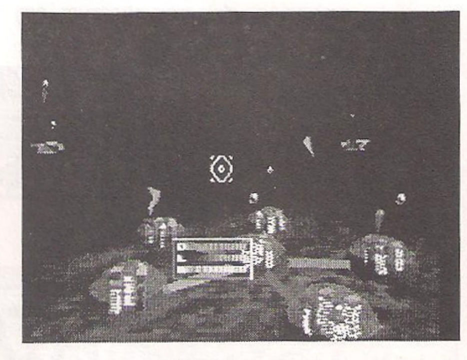


En la imagen superior se ve el modo original dentro de una LYNX.

En la imagen superior izquierda, un grupo de misiles nos amenaza las ciudades

En la imagen izquierda se ve como los gráficos poligonales quedan de maravilla en este juegazo.

El juego mantiene la esencia del original, que muchas versiones no han sabido reproducirla, y los nuevos modos de juegos son tan divertidos y adictivos como el primero, consiguiendo así aumentar la duración del juego antes de que nos desesperemos ante la lluvia de misiles que nos caen en la cabeza.



Misile Command, debido a los tres modos de juego que incluye, garantiza una larga duración en vuestra consola.

PUNTUACION **88**

Noticias JAGUAR

IRREMEDIABLEMENTE OBLIGADOS AL CIERRE

Lo primero que quiero que sepáis, es que el negocio de las cónsolas no está en un momento muy fructífero, con lo que algunos casos obliga a los centros especializados, como Megaplástic, al cierre. La culpa de ello no ha sido por que no hubieran ventas de Jags, siendo quizás Megaplástic el máximo proveedor del país, si no que las cónsolas mas vendidas, como la Saturn o la Psx, tampoco producen las mínimas ganáncias para que un negocio sobreviva. De momento no podemos decir nada con seguridad sobre el futuro de la Jag. Lo único que si sabemos es que los propietarios de Megaplástic, si pueden hacerlo, volverán a abrir puertas.

WORMS, EL JUEGO DEL AÑO

El juego del año en España, aunque parezca raro, ha sido el Worms. Un juego que ofrece un desarrollo tan insultantemente simple como divertido. Pudiendo jugar hasta ocho jugadores a la vez el Worms guarda parecido con el Lemmings, pero aquí son gusanos, y todos van contra todos. El juego va salir en todas las consolas de "última generación" incluyendo la Jag, de la mano de Ocean. Aunque la versión de Saturn ya esta en el mercado, no podemos confirmar cuando estará lista la versión de la Cónsola de Atari.

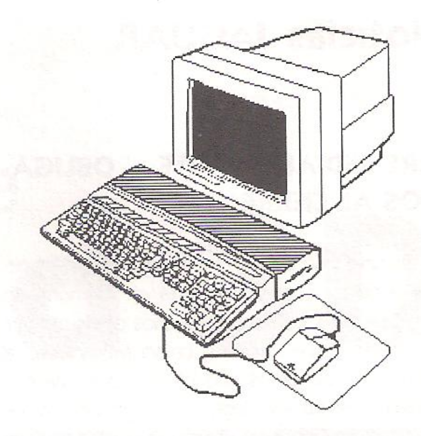
NUEVA HORNEADA DE JUEGOS

Ya han salido al mercado estadounidense entre otros muchos, los juegos Fight for Life, Hover Hunter, Mortal Kombat 3 (CD), NBA Jam T.E., Space Ace (CD) y Wayne Grtzky (CD). La calidad de los juegos que van saliendo, duplican a sus antecesores. El primero, FfL, supongo que no necesita presentación, el juego de lucha realizado con polígonos y texturas esclusivamente para la Jag. Este juegazo supera con creces al Virtua Fighter de Sega. El segundo, Hover Hunter, otro gran juego. Un simulador de tanque futurista. Cambiará el significado de la palabra "texturas". El tercero, MK3, la tercera versión del juego que arrasó en recreativas, el juego que dió los cánones de lucha con mucho gore. El cuarto, NBA Jam T.E., el juego de baloncesto mas espectacular de las recreativas, siendo la versión de Jaguar la única que con el JagLink pueden jugar cuatro jugadores simulatáneamente. Un juego con personajes reales digitalizados y unos mates impresionantes. Y el quinto, Space Ace, un clasico de Ready Soft, el juego que deslumbró con sus grandiosos personajes de dibujos animados como si de una pelicula se tratase. Todos son unas grandes joyas para los buenos ratos.

SKYHAMMER, OTRO JUEGAZO DE REBELION

Skyhammer es un juego de vuelo en 3D, y no de aviones si no de un "coche" volador cargado con las armas mas poderosas y sofisticadas, que se mueve por tres grandes ciudades cumpliendo misiones. Se podría decir que es el Descent de la Jag aunque no es una copia de este, debido a que ya estaba en proyecto antes de que el Descent apareciera. El juego tiene un ambiente muy frío como el AvP y se podría decir que recuerda a los vehículos voladores de la pelicula Blade Runner. Este juego ya está en el mercado de E.E.U.U. y de U.K. con unas críticas que lo dejan por las nubes. Mas adelante comentaremos este juegazo con mas detalle.

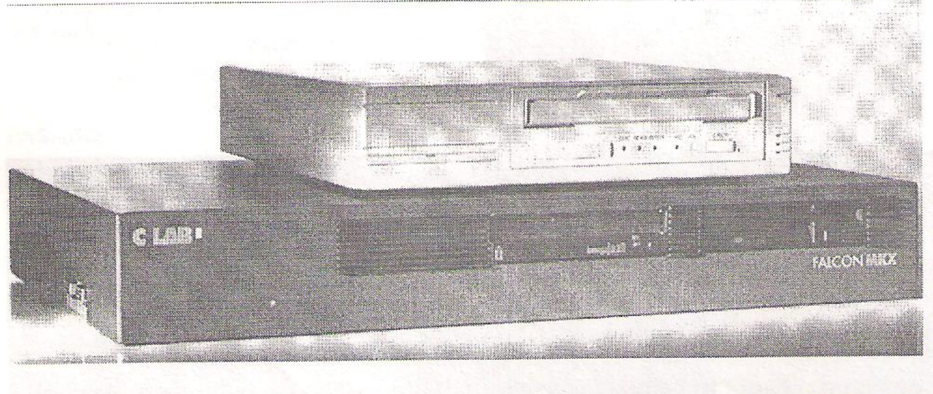
Alex R.L.



C-Lab Falcon MK X

Tras la decisión de Atari de abandonar el mundo de ordenadores TOS y su futuro desarrollo. Decidió licenciar el Falcon y su sitema operativo TOS a la compañia Alemana C-Lab, famosa por el desarrollo de hardware y software para Atari, Notator Logic etc.

Las primeras máquinas que aparecieron con el logotipo de C-Lab, fueron los MK I y II, que aunque con mejoras internas, el aspecto exterior era igual al del Falcon. Pero



la gran innovación, llegó con la salida al mercado del MK X, del cual vamos a hablar en este artículo.

Al hablar de innovacíon, casi sería mejor decir revolución sobre todo en cuanto al diseño y posibilidades de la caja que contiene el ordenador, ya que los usuarios de Atari a lo largo de los años, nos habiamos acostumbrado al diseño y color de Atari.

Pero bueno dejémonos de añoranzas y vamos al futuro que es lo que nos interesa.

En el foto superior podemos ver un MK X tal como ha quedado el diseño definitivo, como podeis ver no tiene nada que ver con ningún modelo anterior y al igual que los Mega st y el TT, el teclado está separado de la unidad del ordenador. La caja ha sido diseñada para poder colocar en su interior sin ningún problema un disco SCSI o IDE y una unidad remobible SCSI con acceso por el frontal (remobible, magneto óptico, ZIP de Iomega etc.). Tambien hay espacio para colocar targetas aceleradoras Afterburner, Nemesis etc. así como la targeta MCT40 a 66 Mhz. (Motorola 68040).

En la parte de audio, principalmente para músicos y aficionados al audio, han mejorado respecto al Falcon original los conversores analogico-digitales que dan 16 bits-16 canales, con lo que conseguimos una mayor calidad a la hora de convertir los sonidos analógicos a digital.

Otra de las mejoras que ha añadido C-Lab, es que ha sustituido la entrada de micro y la salida de audio, por dos entradas y dos salidas de linea con impedancia estandar y éstas con jacks de 6.3.

Tambien existe la posibilidad de colocar internamente el interface SP/DIF, para la grabación de 16 canales con calidad CD en un DAT o un CD.

En cuanto al resto de la máquina y los puertos de ésta, son los mismos que lleva el Falcon y colocados en el mismo lugar, con excepción claro de los puertos de mouse y joystick, que al llevar el teclado separado del la caja van conectados a éste.

En otro orden de cosas, comentar que hay rumores via Internet, que se están desarrollando clónicos avanzados del Falcon utilizando procesadores de la gama 68040, usados actualmente por los clónicos que fabrica Medusa.

En fin esperemos que nuestros amigos de C-Lab se animen a seguir fabricando este tipo de máquinas y reanuden el desarrollo del TOS y nos brinden pronto la versión 5, de todas maneras por noticias que han llegado hasta nosotros, los programadores del MagicC, consideran licenciado este sistema, tal vez vayan por aquí los tiros y sean estos los que quieran realizar posteriores versiones del TOS.

Por último solo decir que podeis encontrar y probar el MK X en Mobilectro, actualmente el distribuidor de TOS computers con más garantias que conocemos.

Joan Carles Antunez

MK X CARACTERISTICAS

Entradas y salidas de audio con impedancia estandar en jack de 3.6

Interface SCSI o IDE interno. para la colocación de disco duro

Posibilidad de colocar una unidad remobible con acceso frontal

Conversores analógico/digitales de 16 bits-16 canales

Versiones a 16, 20 y 36 Mhz.

Interface para MCT40 a 66 Mhz.

Caja y teclado independientes

Capacidad para colocar un SP/DIF interno

CUBASE ¿PIRATA O LEGAL?

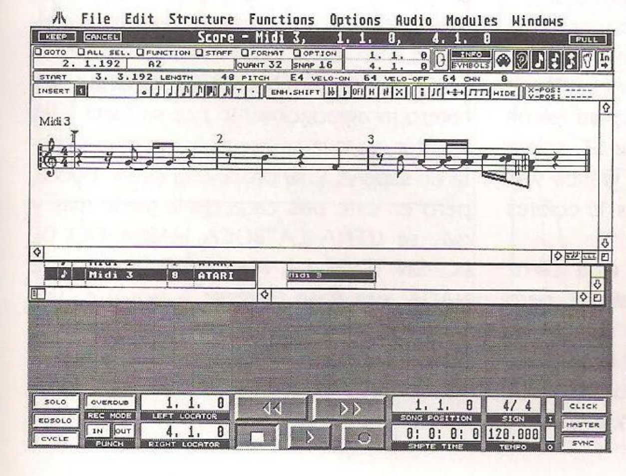
CUBASE AUDIO PIRATA

Mi intencion en este articulo es poneros al corriente sobre algunos problemas bastante importantes surgidos en las versiones del Cubase Audio para Falcon que circulan por ahí; tanto la 1.01, la 2.0 Beta, como la 2.03 100% craked e incluso tambien el Cubase Escore solo en lo que a midi se refiere en este último.

Probablemente lo sabreis ya, sino os lo confirmo, las opciones de global cut y global insert son un nido de cuelgues constante. Solo funcionan en manipulaciones de pocas partes a la vez y ni aún así son de fiar. Estas funciones en un Cubase legal son realizadas en un abrir i cerrar de ojos siempre.

Otro de los problemas que he detectado, quizás el mas importante a mi entender, es la aparicion y desaparicion de forma aleatoria de notas midi. Normalmente esto se produce en la proporcion siguiente; por cada 2 notas midi que desaparecen aparece 1 evento midi llamado" special". Todo esto ocurre tanto al cargar un Arragement o Song o al salvar estos mismos. Es decir que nos encontraremos que al haber salvado y cargado varias veces un Arrangement o Song en el Cubase nuestra canción se va quedando destrozada poco a poco en lo que se refiere a midi. nos ocurrirá esto tanto en canciones procedentes de un Cubase de un Atari 1.040 antiguo como de canciones realizadas de nuevo en nuestro Falcon.

Tambien he podido comprobar que algunas veces los archivos de audio (.aif) no son colocados correctamente, al cargar una cancion (song), en su sitio original donde estavan al salvar la cancion por última vez. Incluso a veces se niega a cargar los archivos de audio en pantalla. Todas las pruevas han sido realizadas sin accesorios ni autos para no interferir en el programa.



Con todo esto podreis observar que si vais a trabajar, no a jugar con el Cubase Audio, os recomiendo useis el legal, pues yo lo he podido constatar, no hay color. A parte de esto siampre es mejor el original, pues por un módico precio podemos ir actualizando nuestro Cubase con las versiones nuevas que vayan saliendo y sus nuevas prestaciones que vaya incorporando Steinberg. Y sin estar pendientes de si la última versión crakeada a salido y que sorpresas (angustias) nos depara.

Es un consejo de un usuario/músico que lleva ya muchos quebraderos de cabeza en ello, solo resueltos al haber trabajado con la ultima versión original que se encuentra en el mercado (CAF 2.03).

Por último, está claro que con versiones legales tendreis todo el soporte y asesoramiento técnico de los profesionales que lo comercializan sacandote de apuros en muchos casos de vital importancia.

No quiero insistir demasiado en el tema de la pirateria, eso queda a conciencia de cada uno, pero es de vital importancia comprar programas, pues la gente que crea software vive de ello y si no pueden subsistir, se dedicaran al cultivo de alguna cucurbitacea, la cual no podremos correr en nuestro Atari.

texto / Xavier Farell
montaje / Joan Carles Antunez





Correo Abierto

Esta es vuestra sección, escribidnos y en la medida de nuestras posibilidades trataremos de dar respuesta a vuestras dudas, inquietudes, etc, o si tienes algo que vender, cambiar, comprar, etc., no esperéis ni un minuto más y enviarnos vuestros anuncios y en el próximo número los vereis publicados.

Estimados amigos de ATARIFAN:

Ante todo, les pido me disculpen por esta demora en contestarles su muy atenta carta, además de agradecerles las estupendas revistas que me enviaron, estoy ETERNAMENTE agradecido y en deuda con ustedes, se pasaron!!.

Hace un tiempo les envié un Email a la dirección 100416.1002@compuserve.com, espero que lo hayan recibido, a continuación les paso a contar como están las cosas por acá.

Cuando leí su carta, la verdad me emocioné (no es exagerar), ya que nunca pensé que me pudieran contestar, y la idea que me planteaban me maravilló, así que junté a los pocos atarianos que quedamos acá en Punta Arenas, ya que de los que conozco en Santiago (la capital de Chile), casi el 90% ya han vendido sus ST/STE, y de mis amigos acá, solamente quedamos 3, dos con 1040STF y mi 520STFM, el único STE que existe aquí es de otro amigo (ese STE es el que estoy usando ahora, mientras vendo mi STFM), el cual ya se compró un PC, y dejó de lado su Atari, salvo para cuando nos juntamos a jugar Kick Off 2 (en jugabilidad nada lo supera, ni el FIFA Soccer 96 CD-ROM de PC). Así que el panorama se me presentaba más que negro!, empecé a buscar precios de Falcon en mi Dealer de EE.UU. (STeves Computer Tech) donde he comprado para mi y un amigo, dos Jaguar+CD más algunos juegos, al final solo le quedaba un Falcon, sin Disco Duro, la verdad es que cada día que pasa, más me acerco a comprarme un Pentium, pero, al final siempre vuelvo a pensar en un Falcon, de los otros 2 amigos la verdad es que sus recursos económicos no están para estos intentos, así que al final con gran dolor en mi corazón, me es imposible formar un club Atarifan aquí, es lo que más quiero en mi vida, pero el estado del mercado aquí, lo hace imposible.

Para contarles que no tenemos servicio técnico aquí desde hace 3 años!!, y doy gracias a Dios que no nos han fallado nuestros equipos, salvo un monitor de mi amigo, el cual ya no da imagen, y no hay quien lo pueda arreglar, estamos invadidos por PC en todas partes, y los precios cada día bajan más, hace tiempo compré una ampliación extra-ram para mi ST, pero al final se le instaló a otro equipo, y la instalación no resultó, el equipo nunca más encendió, y nunca más lo pudimos arreglar, lo enviamos a Santiago, donde una vez cada millón queda un "técnico", más bien alguien con un poco de conocimiento en PC, que algo trata de arreglar un Atari, pero nada pudo hacer, así, cada día que pasa, me deprimo más, ahora tengo acceso a Internet, y cada día salen más y más software para Falcon ONLY!, y si alguno trabaja en su ST, sobre todo lo que más le gusta es la gráfica y el sonido, y con mi megaram y mis 16 colores nada puedo hacer.

Espero no deprimirlos con esta carta, pero esta es nuestra triste realidad, pero no descansaré hasta tener un Falcon, además tengo 2 ICD Link 2, SCSI host adapter (uno mío y el otro de otro amigo de Santiago, que me está vendiendo el suyo junto con su STE), acá ni en Santiago, pero es una rabia incontenible, nadie!!, es capaz de tener el conector SCSI Centronics que va del ICD Link al cable plano y de ahí al disco duro, ni en el servicio técnico más grande de PC, que es como un estadio, me dijeron que "no tenían idea!!, y que el ICD Link, era imposible que fuera un adaptador SCSI que ningún Atari podía", ellos todavía creen que los únicos Atari que existen son los de 8 bits, como se podrán dar cuenta, cada vez que veo revistas europeas como la suya, en que al menos tienes donde acudir para solucionar tus problemas con cualquier Atari, me da por lo menos tristeza e impotenciade que aquí la ignorancia sea tan grande, ni conocen un computador que abrió las puertas de la informática a miles de personas, y que dejó sentados los cimientos para lo que ahora llaman "última tecnología", el horrible Windows!.

Pero dejando toda esta triste realidad chilena, les pido no perder el contacto, y por favor díganme como poder colaborar con el club, y como suscribirme a su revista, ya que para ustedes la vida tampoco es de color de rosa, allá en España, díganme como les puedo colaborar, ya que el idioma siempre, aunque pequeña, es una barrera, y contar con una revista en español es demasiado importante, como para dejar que se pierda. Les cuento además que estaba suscrito a la revista inglesa Atari World, desde que me suscribí sólo me han llegado 2 números!!, y a través de IRC en el canal #atari, me contaron que esta revista había quebrado!, así que envié un mail al editor de ésta (Andrew Wright) y lo que me informó era que efectivamente había quebrado, comprenderán que fué un golpe muy duro para mí, ya que sin ello quedo ahora totalmente desinformado, acá el acceso a Internet aún es muy caro, así que sólo puedo entrar a IRC muy pocos minutos en el mes, y es muy poca la información que obtengo a veces.

Por eso les reitero mi petición de ayuda, en cuanto a como poder colaborarles al suscribirme a su revista, para aunque sea, ayudar con un granito de arena, a esta causa del Atari, cada vez menos comprendida por el medio. Antes de despedirme, les reitero mi agradecimiento por su carta y las revistas, ya que se como es de caro el flete en España, y su propuesta es tan buena, pero en este país cada día la gente más y más se LLENA LA BOCA HABLANDO DE PC, SIN TENER LA MAS MINIMA IDEA DE NADA, esa frase (llenarse la boca) es una frase muy popular aquí para referirse justamente a la gente que habla como si supieran todo, y no son más que unos ignorantes.

Desde esta lejana tierra, siempre podrán contar con mi apoyo en esta empresa, y ya saben no descansaré hasta tener un Falcon, como sea!, bueno, espero que todo mejore para los atarianos alrededor del mundo, espero tener noticias suyas muy pronto, para suscribirme a ATARIFAN, me despido de ustedes, deseándoles todo lo mejor ahora en el presente, y para el futuro, muchas gracias amigos, continúen así, les deseo todo lo mejor, espero poder ayudarles en lo que sea, muchas gracias por todo, suerte amigos, no olviden escribirme, gracias y chao, reciban un gran saludo desde el confín más austral del mundo, hasta pronto y V I V A A T A R I ! ! ! !

Mauricio Selim Barbour

Estimado amigo Mauricio

Hay que reconocer que el panorama no es muy halagüeño, y buena culpa de ello la tiene la propia Atari, que tuvo la oportunidad de hacerse con el mercado y la desaprovechó, al no haber creado una buena política de marketing y ni haber licenciado el sistema operativo, pero ahora casi todas las novedades que van apareciendo en el mundo Atari proceden de Alemania y sus alrededores, y cada vez recibimos noticias de nuevos programas, nuevos periféricos, emuladores del ST en casi practicamente todas las plataformas, Unix incluída, e incluso nuevos ordenadores, y he aquí una esperanza para seguir adelante con nuestras queridas máquinas, y esperar a que los tiempos que nos ha tocado vivir mejoren.

Por supuesto aquí también tenemos los famosos "expertos" en informática, que en cuanto se ponen a ha hablar te das cuenta de que saben bien poco, y qué decir del Windows que no se haya dicho ya, y mejor no hablar del Pentium, porque este procesador con la historia que tiene es de chiste.

Es raro lo que nos comentas sobre el cable plano para el SCSI. Aquí lo hemos encontrado en tiendas de PC sin ningún problema, ¿habéis probado en tiendas de electrónica?, a lo mejor allí lo encontrais, y en cuanto al Email, si veis que no recibes respuesta nuestra probar en la dirección de Internet 100701.1154@compuserve.com, que a veces el rutado falla.

Sin embargo, a pesar de todo, no hay que desanimarse, y nosotros desde aquí intentaremos ayudaros dentro de nuestras posibilidades, y si quereis colaborar aportando aunque sea un granito de arena, lo podeis hacer tanto siendo socios como suscriptores, dependiendo de vuestras posibilidades. Bueno, lo dicho, arriba esa moral y ¡¡¡ LARGA VIDA A LOS ATARI!!!.

Redacción

Hola:

Soy un chico de Logroño que hace algún tiempo recibió una revista de Atari Fan.

Tengo 17 años y hace tiempo les compré una disquetera y me costó bastante ahorrar para ella. Con esto les quiero decir que no disponía de dinero para hecerme socio del club, ahora trabajo y dispongo de dinero. Espero me expliqueis como hacerme socio.

Y sin mas pór el momento y a esperas de recibir noticias me despido con un cordial saludo

Ivan Maria Puente

Amigo Ivan.

En el interior de la revista puedes encontrar información de como asociarte o suscribirte a nuestro club. Si tuvieses alguna duda al respecto llama al teléfono de atención al socio y allí te informaran.

Redacción

Música Cibernética Natura. Desde 1.984 organizando Festivales y Muestras de diversos elementos Artísticos y Tecnológicos.

M.C.N. VISION, Apartado de correos 482, 08240 Manresa (Barcelona). Teléfono: 93-874 40 41

Compra–Venta–Cambio

Vendo 520 STfm 1Mb de RAM, revistas, joystick y unos 150 juegos por 25.000 Ptas. Oscar. T. 983-35 46 48

Vendo Atari Falcon CLAB MKII nuevo. Optimizado para Audio Digital, con 14 Megas de RAM, HD SCSI 500 Megas, más Notator Audio original más 32 canales por 280.000 Ptas. T. 93-874 40 41, de 14 a 16 horas.

Vendo monitor color Atari SC1224 por 25.000 Ptas. Juan Carlos. T. 93-449 64 57

Vendo caja de ritmos Roland R-8 por 55.000 Ptas. o cambio por algún módulo de sonido. Vendo Atari STfm de 1 MB de RAM y monitor SM124 con juegos, programas de música, etc., por 55.000 Ptas. Vendo Impresora Canon BJC-4000 Bubble Jet Color por 60.000 Ptas. negociables o cambio por otra cosa. Llamar a Coke. T. 941-22 53 93

Desearía contactar con gente para intercambiar juegos y programas. Pedro Gómez. T. 93-345 93 78 NO

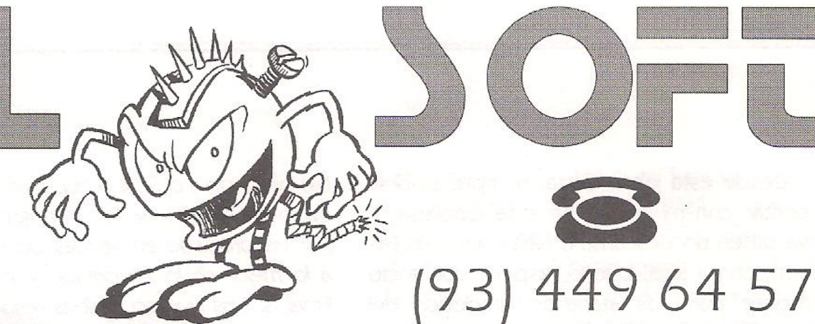
Vendo C-LAB Notator 3.0 a estrenar con su llave, Mega ST4 más Megafile 30. Precio a convenir. Chema. T. 956-81 33 39

JOE JUMPERS, Consultas ON-LINE









NOVEDADES

"F" FALCON COMPATIBLE

C96-1 MBE v1.0 Programa para encriptar tus mensajes y protejerlo contra curiosos. Si no tienes el password el fichero es ilegible y solo puedes desencriptarlo con el password "F" 1.000,- ptas.

C96-2 WWW 130 paquete de acceso a internet. Dos discos "F" 1.600,- ptas.

G96-1 ART FOR KIDS Versión demo de este programa de dibujo especifico para niños "F" 600,- ptas.

G96-2 3D-MANSI Programa que te permite mezclar dos gráficos en formato TGA y filtrar el color "F" 1.000,- ptas.

G96-3 CONVERSORES DE IMAGENES IFF2IMG, XGA2TGA, RWL2IMG, SPEC2IMG, TPI2APX GIF2JPG, JPG2GIF. 1.000,- ptas.

G96-4 3D-VIEW Te permite convertir ficheros 3D2 al nuevo formato 3DX "F" incluye un visualizador. 1.000,- ptas.

G96-5 VISUALIZADORES Visualizadores, todos los que puedas imaginar "F" 3 discos 2.000,- ptas.

J96-1 ASTRODIA Nueva versión del clásico juego de destruir asteroides."F" excepto true color 1.000,- ptas.

J96-2 PATIENCE Solitarios monocromo "F"
YUKON Solitarios color "F"
STARIOLAND DEMO Conocido juego de plataformas en su versión demo "F" con backward 1.000,- ptas

T96-1 EVEREST 3.3 Editor de textos shareware "F" 1.000,- ptas.

T96-2 ESSAY 1.38 Editor de textos puedes cambiar el idioma en Frances e Ingles "F" 1.000,- ptas.

T96-3 MARCEL Editor de textos muy completo "F" 1.000,- ptas.

U96-1 DUET Programa para intercomunicar dos ATARI, dispone de diferentes drivers dependiendo del puerto y modelo "F" 1.000,- ptas.

U96-2 POWCALC Dos calculadoras muy completas una ejecutable y otra ACC "F"
WRLDCLKA Sobre un mapamundi puedes saber la hora de cualquier ciudad del mundo, editable "F" 1.000,- ptas.

**SI QUIERES RECIBIR NUESTRO ÇATALOGO ENVIA 300,- PTAS. EN SELLOS A ATARI FAN CLUB
C/ CARMEN 106-A 08001 BARCELONA**

UTILIDADES

U58 SPEAKTEXT
Increible. Este programa te lee los ficheros de texto que le indiques. Aunque con cierto acento ingles. Divertido.

SPEEDWRITER V1.0
Interesante y util procesador / editor de textos.

U66 SANP V2.1
Nos permite confeccionar nuestras propias revistas en disco sin tener que programar. Bien.

DCOPY V1.97
Copiador y formateador con muchas opciones.

CAMELOT
Font de GDOS para usar con tus programas preferidos.

U116 SPELL CHECKER
Para chequear ortografia de textos en formato ASCII, con posibilidad de crear nuestro propio diccionario. FONTED, editor de fonts y un monton de fonts listos para utilizar en formato compactado.

U117 MAILMERGE
Para hacer mailings con textos de 1st Word y ST Writer. Hasta doce bloques para mezclar. Excelente. Documentacion completa en ingles.

KUVERT
Programa para poner la direccion en los sobres. En aleman pero sencillo de utilizar.

U127 FASTPRINT. Acelerador para utilizar con Calamus e impresoras HP DESKJET 500. 10% a 50% de ahorro de tiempo.

FONT UTILITIES
Para renombrar y manejar fonts GEM.

ORGANIZE
Acelera la carga de fonts con G+PLUS.

TEXTDUMP2, impresion de ficheros ASCII.

U144 TEXTSORT
Ordena alfabeticamente indices de Calamus.

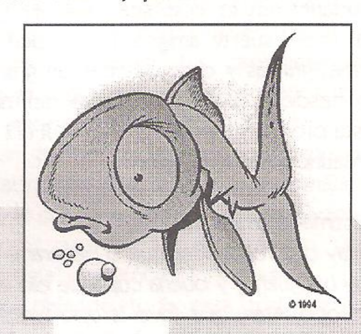
HP DESKJET PATCH
Resuelve el problema de los margenes al usar esta impresora con Calamus.

HORSTCAP, font para Calamus.

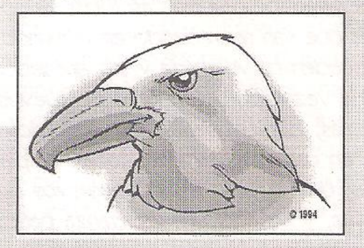
U145 DTPA5. programa DTP limitado al tamaño DIN A5. Permite mezclar textos y graficos para crear documentos. Opciones diversas. Monocromo.

PAQUETES PDMANIA

ANIMALS.COL 5 discos llenos de dibujos de animales caricaturizados en formato TIF color.4.000,- ptas.

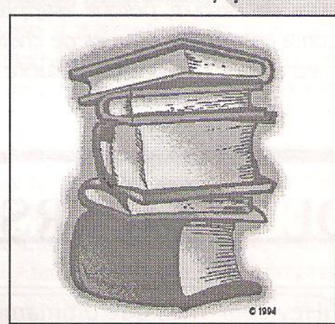


ANIMALS2.COL 5 discos llenos de dibujos de animales caricaturizados en formato TIF color.4.000,- ptas.



CUERPO.HUM
5 discos llenos de dibujos relacionados con el cuerpo humano y caricaturizados en formato TIF color. 4.000,- ptas.

EDUCACIO.COL
6 discos llenos de dibujos relacionados con la educación y caricaturizados en formato TIF color. 5.000,- ptas.



METALSOF INFORMA
Debido al constante aumento de los costes, y al gran esfuerzo económico que venimos realizando, pues el pracio de importación de los discos cada vez es mayor. Nos vemos en la obligación de aumentar el precio de algunos discos, el cual vendrá marcado por unidad. En cuanto a los socios de Atari Fan, el precio será siempre el 50% del mismo.



En ésta sección comentanos programas de dominio público, disponibles en las librerias de nuestro pais.

PATIENCE & YUKON

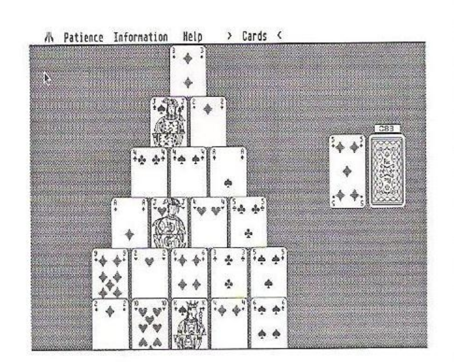
juegos

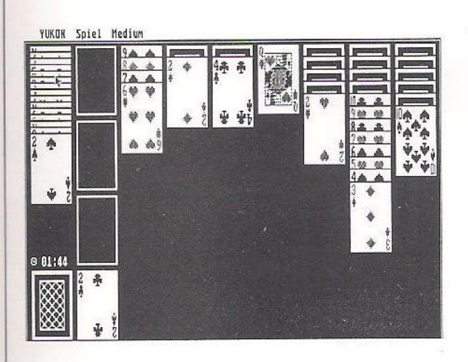
Metalsoft 1.000 ptas.
Todos los Atari
Ref. J96-2

Con esta referencia encontramos dos programas de cartas para hacer solitarios, además una demo del juego Stario-Land la cual si quieres hacerla correr en un Falcon tendrá que ser con el emulador Backward.

Los dos juegos de solitarios son el llamado PATIENCE y YUKON.

El primero tiene varias opciones de juegos diferentes, para elegir el juego solo debes seleccionarlo en el menu. Solo funciona en monocromo.





El segundo, solo tiene un tipo de juego, aunque con tres niveles de dificultad y funciona en color. Si quieres escuchar el sonido cachondo que tiene en un Falcon, debes ejecutar antes el Fpatch-2, el cual viene incluido en el disco en una carpeta AUTO.

◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇

EVEREST

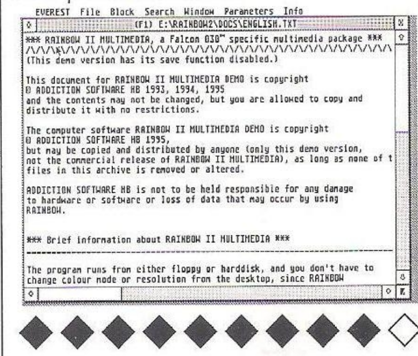


Metalsoft 1.000,-ptas.
Ref. T96-2
Todos los Atari.

Editor de textos shareware, el programador pide 20 DM para registrarse.

Que se puede decir de un editor de textos que no sepamos ya, tiene todas las opciones habituales, formatear documentos, retorno de carro sin RETURN en la posición que elijamos, opciones de busqueda etc.

Personalmente es el que utilizo y con el que tengo menos problemas a la hora de exportar los textos.



◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇

TWO IN ONE

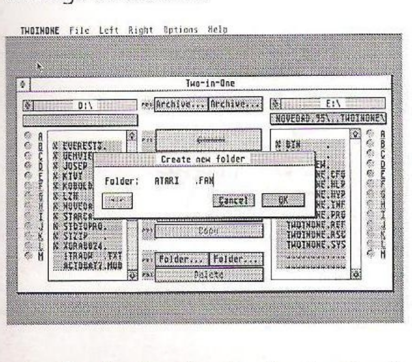


Metalsoft 600,- ptas.
Todos los Atari
Ref. U95-7

Con este programa puedes descompactar y comprimir ficheros con diferentes formatos de compresión LZH, ZIP, ZOO, ARJ etc.

Como podeis ver en la imagen inferior, el programa funciona bajo entorno GEM y es muy intuitivo.

La principal ventaja de este programa, es que no necesitamos cambiar de programa cada vez que queremos utilizar un formato distinto, el se encarga de hacerlo.



◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◇

MBE v1.01

comms

Metalsoft 1.000,- ptas.
Todos los Atari
Ref. C96-1

Con este programa puedes encriptar tus ficheros de texto o mensajes y enviar correo electrónico con las seguridad que solo podrá leerlo el destinatario que tenga el password para desencriptarlo. Algunas BBS, no aceptan ficheros encriptados.



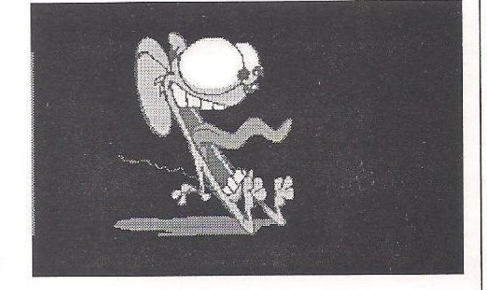
FLIVIEW



Metalsoft 1.000,- ptas.
Solo Falcon
Ref.FG-38

Este programa te permite cargar una animacion en formato FLI y un fichero de sonido MOD y ejecutarlos al mismo tiempo.

El programa funciona como un TTP, Hay que leer las instrucciones para saber como funciona el asunto de indicar ficheros y caminos.



◆◆◆◆◆◆◆◇◇◇◇